INITIATIVE

Le premier magazine numérique dédié à Star Wars Miniatures





L'art de customiser
Comment débuter ?



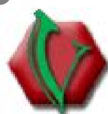
Stratégie



Faire une team New Republic compétitive n'est pas impossible

Interview
NickName (alias Jason Tanner), la référence pour les règles SWM

SWM et VASSAL
Lancez-vous dans le jeu en ligne !



Les stratèges
Ackbar et Thrawn

Et plus encore...

Concours *Initiative*

Championnat de France

Dungeons & Dragons

INITIATIVE
Numéro 0
Septembre 2007
STAR WARS MINIATURES

Size matters not *





STAR WARS
MINIATURES

(*) La taille importe peu

EDITO

par **CLAUDE M. BRITO**

L'équipe de la rédaction et moi-même avons le plaisir et l'honneur de vous présenter ce nouveau-né : ***Initiative***, le premier magazine on-line dédié à Star Wars Miniatures. Il aura fallu délaisser nos bien aimés bouts de plastique et sacrifier quelques heures de jeu, pour pouvoir atteindre l'objectif de publier ce premier numéro avant la rentrée. Pari réussi. Je tiens à remercier en conséquence tous ceux qui ont activement participé à la création de ce premier numéro, qui devrait être suivi par d'autres environ tous les 2 mois. Le but de ce magazine ? Et bien, je voudrais qu'en feuilletant ces pages vous trouviez tous les sujets qui mobilisent actuellement la communauté francophone de Star Wars Miniatures. ***Initiative*** devrait donc atteindre à la fois les collectionneurs et les joueurs, tout en faisant le tour par l'ensemble des fans de conversions, dioramas et/ou scénarios, sans pour autant oublier tous les passionnés de l'univers Star Wars en général. Je ne voudrais pas trop dévoiler le contenu des pages qui suivent, mais je peux quand même vous avancer que ***Initiative*** balaiera des sujets liés à la stratégie, aux règles du jeu, à la formation d'équipes, à la représentation de scènes de l'univers de Star Wars, aux améliorations qu'on peut apporter au jeu, aux infos et actualités des produits SWM, et plus encore… La plupart des articles sont adressés à des joueurs avertis, néanmoins nous n'oublierons pas les débutants qui viennent tout juste de découvrir le jeu. Dés le prochain numéro, une rubrique spéciale sera dédiée aux nouveaux joueurs. Je vous souhaite une bonne lecture en espérant que vous serez comblés par la qualité des articles ainsi que par la diversité des sujets abordés… Et comme il se doit : *Que le « 20 » et la Force soient avec vous !*

CLAUDE MARTIN BRITO
(*Master Ooroo*)

INITIATIVE
Numéro 0 – Septembre 2007

REDACTEUR EN CHEF / MISE EN PAGE
Claude Martin Brito

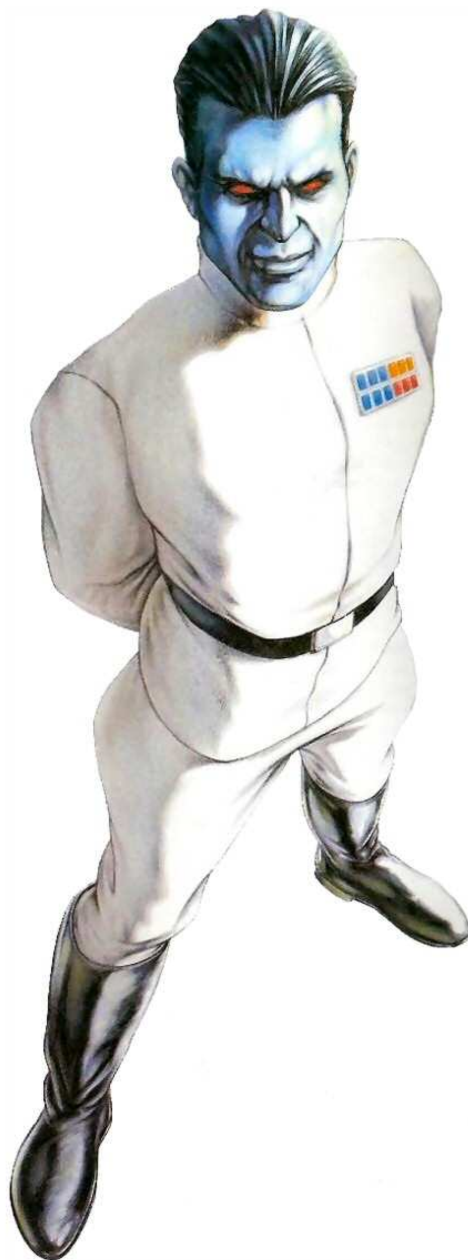
RELECTRICE
Amélie Brito

REDACTEURS DE LA COMMUNAUTE SWM
Romain Bordone (*Khamal*)
Daniel Perez Castro (*Danykin*)
Christophe Collobert (*ADX*)
Jean-Marie Gagnepain (*Seigneur Sagan*)
Raphael da Silva Gomes (*Rafpark*)
Denis Havart (*GZU*)
Jean-Philippe Ludwing (*Cody*)
Arnaud Pontarlier (*Flyerman*)
Kazutoyo Yasukawa (*The Phantom Menace*)

IMAGE DE COUVERTURE
Carl Lyons

RESPONSABLE PUBLICITE/COMMUNICATION
Denis Havart

DANS CE NUMÉRO



A PROPOS DE LA COUVERTURE

Image de couverture réalisée
par **CARL LYONS**

Avec un magazine ayant un nom pareil, l'image de la couverture ne pouvait être autre que celle du Grand Amiral Thrawn. Cette figurine bouleverse complètement le jeu SWM car elle met en avant l'importance d'avoir le contrôle de l'initiative lors d'un match. Malgré les capacités anti-Thrawn vues dans les derniers sets (*Disruptive* et *Never told me the odds*), l'amiral n'a pas perdu sa place de tacticien pratiquement imbattable dans les combinaisons Blue-Black (Thrawn + Darth Vader).

Cette image fait également honneur à Carl Lyons, dessinateur et graphiste à qui l'on doit certains personnages dans *The Official Star Wars Facts*, un magazine de l'éditorial DeAgostini paru entre les années 2002 et 2005. Vous trouverez cette image dans le numéro 5 de ce magazine et si vous êtes intéressés par les travaux et projets de Carl Lyons vous pouvez visiter son site : www.carllyonsstudio.com.

Introduction à Star Wars Miniatures

par Claude M. Brito et Kazutoyo Yasukawa

Les deux pages présentés ci-dessous sont adressés aux joueurs et collectionneurs qui entendent parler de Star Wars Miniatures pour la première fois. Il est nécessaire de préciser qu'il s'agit seulement d'un aperçu du jeu. Pour plus d'informations il est souhaitable de visiter les sites web spécialisés (certains sont mentionnés dans le site web du magazine).

C'est quoi Star Wars Miniatures ?

Star Wars Miniatures (SWM) est un jeu de figurines prépeintes, à collectionner, déjà assemblées et prêtes à l'emploi édité par Wizards of the Coast. Ces figurines représentent des personnages et des véhicules de l'univers de Star Wars. La taille de référence pour ces miniatures est d'environ 42 mm pour Darth Vader (base incluse). Les autres personnages et les véhicules sont à l'échelle.



Il existe trois façons d'aborder SWM

1. Etant joueur, en vous affrontant à d'autres joueurs en utilisant les règles officielles ou en jouant des scénarii.
2. Etant collectionneur, car chaque figurine possède un niveau de rareté (commune, peu commune, rare et très rare).
3. Etant fan de l'univers de Star Wars, en recréant vos passages favoris dans l'histoire de Star Wars, en créant des dioramas issus de votre imagination, ou en les utilisant pour le jeu de rôle Star Wars.

Le principe du jeu

Nombre de joueurs : de 2 (format officiel) à 4

Préparation d'une équipe. Il s'agit de constituer une armée sachant que chaque figurine à un coût et que le coût total de votre équipe ne doit pas excéder la quantité de points définie au préalable (100, 150 ou 200 points correspondent aux formats officiels). Plusieurs types d'équipes sont possibles en fonction du format du jeu : le scellé et le draft (en utilisant seulement des figurines issues d'un booster), ou le construit (chaque joueur prépare son armée autour d'une seule faction [impériale, rebelle, sith, etc] avec la possibilité d'adjoindre des personnages neutres appartenant à la frange [faction appelée Fringe]).

Déploiement de l'équipe. Les joueurs choisissent une carte représentant le terrain de bataille. Ils disposeront chacun leurs armées dans une zone de quatre cases à partir du petit bord de la carte, c'est la zone de départ (une grille est dessinée sur la carte afin de faciliter les placements).

Séquences du jeu. Un match se joue en round. A chaque début de round, les joueurs déterminent qui aura l'initiative, c'est-à-dire qui joue en premier, définissant ainsi l'ordre des séquences de jeu des participants (phase). Chaque joueur active deux figurines par phase. Chaque figurine ne peut être activée qu'une fois par round, c'est son « tour ». Il consiste en : (1) soit déplacer sa figurine, puis attaquer (en choisissant la cible et en lançant le D20), (2) soit attaquer, puis déplacer la miniature, (3) soit effectuer uniquement un déplacement (mais avec un bonus de vitesse qui lui permet de parcourir le double de distance que dans le premier cas).

Interactions entre les figurines. C'est lors d'une attaque que les interactions entre les figurines ont lieu principalement. A l'aide d'une carte de statistiques accompagnant la figurine, vous avez accès à une série de caractéristiques basiques permettant de résoudre la phase d'attaque (points de vie, défense, attaque, dommage produit). Certaines figurines possèdent en plus des capacités spéciales, des pouvoirs liés à la Force ou des effets de commandement qui peuvent renforcer vos troupes ou affaiblir ceux de votre adversaire.

Phase d'attaque simplifiée (*)

- Lancement du D20 :

Si valeur du D20 + Attaque ≥ Défense adversaire
⇒ Attaque réussie
Si valeur du D20 = 20
⇒ Attaque automatiquement réussie
Si valeur du D20 + Attaque ≤ Défense adversaire
⇒ Attaque loupée
Si valeur du D20 = 1
⇒ Attaque automatiquement loupée

Si attaque réussie ⇒ L'adversaire soustrait la valeur Dommages indiquée dans la carte de l'attaquant. Si attaque réussie avec D20 = 20 ⇒ L'adversaire soustrait 2 fois la valeur Dommages indiquée dans la carte de l'attaquant.

(*) Ce résumé ne tient pas compte du bonus de couverture qui s'ajoute à la valeur Défense lorsque la figurine attaquée est (partiellement) cachée

Condition de victoire. Le match se termine si : (1) à la fin d'un round, au moins un joueur a marqué des points ≥ à la limite de construction du format

joué , le joueur ayant le plus de points de victoire gagnant la partie, (2) le temps limite a été atteint, (3) pendant dix rounds consécutifs, aucun des joueurs n'a infligé de dégâts à une figurine adverse, fait de jet d'attaque, ou fait lancer un jet de sauvegarde a une figurine adverse. Si le match se termine avant qu'un des joueurs aient marqué des points ≥ à la limite de construction du format joué, les joueurs finissent le round en cours. A la fin du round, le joueur qui a le plus de points de victoire remporte le match. Les points de victoire correspondent aux points de construction.

Les produits disponibles

Depuis la sortie de *Rebel Storm*, le premier set de figurines, six autres extensions ont été édités à ce jour. Voici la liste des 7 sets de 60 figurines, chacun édités à ce jour sous la forme de « booster packs »:

- ***Rebel Storm*** : Trilogie classique (épisodes IV à VI),
- ***Clone Strike*** : Deuxième trilogie (épisodes I à III),
- ***Revenge of the Sith*** : Axée sur les personnages vus dans Episode III : Revenge of the Sith.
- ***Universe*** : Regroupe les deux trilogies ainsi que la période de la Nouvelle Ordre Jedi. Première série à introduire les figurines « Huge » de grande taille et deux nouvelles factions : New Republic and Yuuzhan Vong.
- ***Champions of the Force*** : Toutes périodes confondues avec introduction des Chevaliers de l'Ancienne République et les Siths.
- ***Bounty Hunters*** : Extension « Huge » avec toutes périodes confondues et introduction de la faction Mandalorians.
- ***Alliance and Empire*** : Série axée principalement sur la première trilogie et faite à l'occasion des 30 ans de Star Wars.

Trois « starter sets » (contenant tous les éléments indispensables pour commencer à jouer : D20, cartes, quelques figurines, le livret de règles et des jetons) ont étés édités à ce jour :

- ***Rebel Storm*** Starter Set.
- ***Revenge of the Sith*** Starter Set.
- ***Starter set*** SWM.

D'autres produits complémentaires existent tels que des « Scenario packs », des livres « Ultimate missions » contenant des scénarios prêt à jouer et une mini série de 24 figurines (2pack « Rebels and Imperials »).

Symbole de faction

Coût de la figurine

Points de vie

Défense

Attaque

Espace dédié aux capacités spéciales

Dommages à prendre en compte si cette figurine réussit son attaque

Espace dédié aux pouvoirs de la Force et/ou effets de commandement

Symbole du set

Niveau de rareté

THIS EDITION IS LIMITED.
THE GAME IS NOT.



This year, the world celebrates a phenomenon – the 30th Anniversary of the ***Star Wars*** saga. With that in mind, we're offering a very special ***Star Wars Miniatures*** set: *Alliance and Empire*.

If you're a ***Star Wars Miniatures*** player, this set is the perfect complement to your game. And if you're a ***Star Wars*** fan, this set is a one-of-a-kind collectable, sure to be treasured for years to come.

That's because the first production run of this set is a Limited Edition featuring new sculpts of classic characters on a square base, labeled with the ***Star Wars*** logo in silver. Subsequent production runs will revert to the unlabeled base.

So hurry down to your nearest new ***Star Wars Miniatures*** retailer and get the collectable that's playable.

wizards.com/starwars

STAR WARS
MINIATURES
ALLIANCE AND EMPIRE™



Thrawn, la menace bleue

par Denis Havart

(*) Thrawn, La menace bleue

Thrawn est sans doute l'un des personnages favori des créateurs du jeu. Ceci expliquerait pourquoi cette figurine, qui offre les meilleures capacités du jeu, a un si faible coût, faisant donc le bonheur des uns et le terrible casse-tête des autres. Voici un petit tour d'horizon pour savoir comment le jouer et le contrer.

Historique

Ce personnage fait parti de l'univers étendu de Star Wars. Il apparaît pour la première fois 5 ans après la destruction de la 2ème étoile noire de l'épisode VI et vient troubler la nouvelle république en pleine construction. Son périple est décrit dans les romans de Timothy Zhan intitulés *La Main de Thrawn* édités chez Fleuve Noir et dans les bandes dessinées du *Cycle de Thrawn* éditées chez Delcourt. Un résumé de sa vie fera l'objet d'un article dans un prochain numéro.

Ses capacités

Master Tactician

Cette capacité permet d'avoir l'initiative à chaque tour. L'initiative est perdue sur un jet du dé égal à 1. Toutefois avec la capacité *Recon*, il est possible de relancer le dé et ainsi de s'assurer d'avoir toujours l'initiative et une bonne alternative face à une autre équipe avec Thrawn.

Ysalamiri

Cette capacité empêche l'utilisation de la Force à 6 cases et protège les *followers* à 6 cases des pouvoirs de la Force. Il n'est d'ailleurs pas possible de repousser avec le pouvoir *Lightsaber Deflect* un tir venant d'un *follower* à 6 cases de Thrawn.

CE : Non-unique followers gains +3 Defense/+3 Attack

Cet effet de commandant (CE, de l'anglais Commander Effect) permet d'augmenter de 3 les statistiques d'attaque et de défense des alliés non-uniques à 6 cases de Thrawn. Ainsi, les alliés ont une meilleure probabilité de touche en attaque et deviennent plus difficiles à atteindre.

CE : Switch 2 characters within 6 squares

Cet effet de commandant permet de permuter la position de deux figurines à 6 cases de Thrawn. Avec la capacité *Booming Voice* de Mas Ameda (série Revenge of the Sith), il n'y a plus de limitation à 6 cases et il est donc possible de permuter les figurines quelque soit leur position sur le plateau, à condition qu'il existe un chemin entre

Thrawn et les alliés à permuter (exemple : pas de *followers* enfermés dans une salle).



Construction d'une équipe Blue-Black

Voici l'une des variantes possibles de l'équipe Thrawn en 220 points dont 20 points de réserve et 16 figurines.

- **Grand Admiral Trawn** (*Universe*, VR, 38/60, 38 pts). Plus besoin de le présenter…



- **Grand Moff Tarkin** (*Rebel Storm*, R, 27/60, 11 pts). Tarkin permet d'activer jusqu'à 3 figurines s'il a une ligne de vue sur une figurine adverse. Ainsi, vous avez la possibilité d'activer une figurine si vous avez besoin de temporiser, ou alors d'activer 3 figurines dès que vous voulez être offensif.



- **Darth Vader, Jedi Hunter** (*Universe*, VR, 37/60, 75 pts). Figurine offensive et très résistante, qui peut éliminer un adversaire en une seule activation.



- 1 **Night Sister Witch** (*Universe*, UC, 39/60, 17 pts). Permet de faire un *Force lightning* et ainsi d'infliger 30 points de dégât à 1, 2 ou 3 figurines sans lancer le dé. Attention, si la Night Sister Witch est adjacente à un adversaire et ne peut cibler jusqu'à 3 ennemis, elle reçoit également 30 points de dégât.



- 1 **Probe Droid** (*Rebel Storm*, R, 31/60, 8 pts). Utile pour sa capacité *Recon,* ce qui permet de relancer le dé lors de l'initiative.



- 2 **Stormtrooper** (*Rebel Storm*, C, 38/60, 5 pts x2). Ils complètent l'équipe. Ils sont offensifs et résistants grâce au CE de Thrawn.



- **Mas Amedda** (*Champions of the Force*, R, 30/60, 8 pts). Permet à Thrawn d'avoir un CE à portée illimitée.



- 2 **Ugnaught Demolitionist** (*Champions of the Force*, C, 59/60, 3 pts x2). Avec sa capacité *Satchel Charge*, il peut détruire les portes pour éviter que le CE de Thrawn soit bloqué par la capacité *Override*.



- **Lobot** (*Universe*, R, 22/60, 27pts). Gestion des portes avec sa capacité *Override*.



- 5 **Gran Raider** (*Clone Strike*, C, 52/60, 4 pts x5). Ajoutés grâce au *Reinforcements* de Lobot. Ils peuvent se déplacer aisément sur le terrain grâce à leur capacité *Stealth* et sont utiles pour la permutation de Thrawn.



Cette équipe se joue avec la tactique de la temporisation. Grâce au nombre de figurines et à Tarkin, il faut attendre que l'adversaire ait activé toutes ses figurines, puis amener un Gran Raider au contact d'une figurine adversaire afin de le permuter ensuite, grâce au CE de Thrawn, avec Darth Vader, qui utilisera sa *Triple Attack*. Le tour suivant commence, l'initiative est naturellement prise par l'équipe de Thrawn, ce qui permet à Darth Vader de refaire une *Triple Attack* et de permuter à nouveau avec un Gran Raider afin de ne pas être exposé inutilement. La perte du Gran Raider ne donnera pas de points à l'adversaire (puisqu'il fait partie du *Reinforcement* de Lobot). Le début de partie est difficile pour l'adversaire car il vient de perdre ses figurines maîtresses et a peu de solutions pour provoquer un retournement de situation…

Combattre la menace

Han Solo est le personnage qui, historiquement, a battu Thrawn. Sa capacité « *Never Tell Me The Odds* » dans sa version Rogue de la série *Alliance and Empire* est très utile pour contrer la capacité de prise d'initiative de Thrawn. De plus Han Solo peut être joué en Rebel ou en New Republic grâce à sa fille, Jaina.

La capacité *Disruptive* annule un Commander Effect à 6 cases, ce qui est pratique contre la permutation et le bonus d'attaque/défense du CE de Thrawn. C3PO and R2D2 (*Alliance and Empire*, R) offre cette capacité à la faction Rebel, Talon Karrde (*Bounty Hunters*, VR) à la Nouvelle République et Nym (*Bounty Hunters*, VR) peut être intégré dans n'importe quelle faction.

La capacité *Override* permet de bloquer l'ouverture d'une porte et ainsi peut permettre de couper les effets du CE de Thrawn ou d'isoler une figurine adversaire du soutien du reste de son équipe.

Venir rapidement au contact, et ainsi éliminer directement le mal à la source est séduisant, bien que difficile à réaliser sans exposer une figurine transformée pour l'occasion en paratonnerre.

Les capacités *Master Speed* et *Knight Speed* permettent aux jedis de se déplacer plus rapidement et ces capacités ne sont pas contrées par l'*Ysalamiri* de Thrawn. Un jedi avec la capacité *Master Speed* et aidé par R2-D2 Astromech Droid (*Revenge of the Sith*, R) avec la capacité *Tow Cable* peut se déplacer de 24 cases et frapper ! Sans oublier, que tous les personnages sensibles à la Force peuvent dépenser un point de Force pour se déplacer de 2 cases supplémentaires lors de leur mouvement.

La capacité *Accurate Shot* est souvent très pratique car elle permet de tirer sur une figurine à vue même si elle a une couverture et qu'elle se situe à plus de 6 cases. Cependant, il est bien rare que Thrawn sorte de sa tanière et risque d'être exposé aux tirs ennemis.

Ne changez pas de cible, une figurine blessée n'apporte pas de point et ne ralentit pas l'adversaire. Lorsque vous attaquez une figurine, assurez-vous que vous pourrez l'éliminer, ou vous risquez de la voir disparaître suite à une permutation de Thrawn.

Paradoxalement, un bon moyen de contrer est de jouer Thrawn lui-même ! Ceci annulerait la capacité d'initiative, les bonus d'attaque et de défense et chacun aurait la possibilité de permuter ses figurines.

Le coût pour contrer Thrawn est plus élevé que celui de l'amiral mais cela est nécessaire ! Toutefois, ces astuces se révèlent pratiques face à la plupart des équipes.

Conclusion

Thrawn est une figurine séduisante pour la compétition, comme peut l'être le côté obscur… Ce genre d'équipe n'est pas très fun à affronter et est souvent cause de découragement dans le jeu, alors soyez fair-play. Si vous jouez la combinaison Thrawn + Mas Amedda + Darth Vader, certains vous diront que vous ne respectez pas l'histoire de Star Wars, bien que des rumeurs circulent sur l'holonet selon lesquelles on les aurait aperçus tous les trois dans une cantina à discuter sur les réserves de bacta de l'Empire et des prochains mondes à conquérir pour pallier à la pénurie…

Que la Force soit avec vous !



En ce qui concerne la préparation d'événements majeurs, Denis Havart (GZU dans la vie des ordinateurs) est un des membres le plus actifs de la communauté SWM. Ses tournois, organisés à l'EPITA (Ecole pour l'informatique et les techniques avancées) sont devenus un « classique » dans la vie des joueurs. Son réseau de contacts au sein de Hasbro France fait de lui un élément-clé dans le développement du jeu. De temps en temps, vous le verrez se « balader » soit dans le forum de l'Association Stratagames (http://stratagames.forumactif.com), soit dans le forum http://minis.aceboard.com (classé Imperial General avec un peu plus de 700 messages postés depuis juin 2005), soit dans les rues parisiennes en train de guetter les magasins spécialisés dans les jeux de miniatures. Il occupe actuellement la septième place dans le classement national DCI dans la catégorie Star Wars Miniatures Constructed.

Sélection de teams avec Thrawn

Grand Admiral Thrawn Mas Amedda 2 Storm Commando Bith Black Sun Vigo	100 points	5 activations Hits Points : 240 HP / Coût : 2,4 Def / Att : 17 / 6,60	Equipe basique où les Storm Commando sont renforcés par Thrawn (Attack +13 et 60 de dommages pendant une seule activation) et gagnent Evade grâce au Bith Black Sun Vigo.
Grand Admiral Thrawn Grand Moff Tarkin 3 Nightsister Sith Witch	100 points	5 activations Hits Points : 300 HP / Coût : 3 Def / Att : 16,00 / 7,80 Force 9	Dans cette équipe vous gagnez l'initiative, vous placez correctement Tarkin et vous activez les 3 sorcières pour faire 90 de dommages dès les premiers tours. Ensuite, vous abusez de la téléportation grâce à Thrawn.
Grand Admiral Thrawn Darth Vader, Jedi Hunter Mas Amedda 6 Stormtrooper	150 points	9 activations Hits Points : 310 HP / Coût : 2,10 Def / Att : 16,78 / 6,11 Force 2 (+1 par tour)	Une version à 150 points de l'équipe présentée dans cet article ou l'on privilégie le nombre d'activations.
Grand Admiral Thrawn Jango Fett, Bounty Hunter Storm Commando 8 Stormtrooper	150 points	11 activations Hits Points : 320 HP / Coût : 2,10 Def / Att : 16,54 / 5,45	Equipe « anti-jedi » qui devrait faire le malheur des adversaires jouant les Jedi Weapon Master. La stratégie à employer est celle des équipes Blue-Black classiques mais avec Jango à la place de Vader.
Grand Admiral Thrawn Emperor Palpatine, Sith Lord Mas Amedda Clone Commander Bacara 4 Republic Commando - Sev Stormtrooper	200 points	9 activations Hits Points : 410 HP / Coût : 2,10 Def / Att : 16,67 / 7,80 Force 6	Team « anti-story line » qui devrait s'appeler « Les Intouchables de Thrawn ». Les Republic Commando Sev peuvent attaquer à distance (+12, 30 de dommages avec Deadeye) avec Accurate Shot ou en mêlée (+12, 30 de dommages grâce à Bacara), puis ils sont téléportés par Thrawn pour éviter les sabres laser ou les tirs à moins de 6 casses.

ACKBAR : L'AUTRE STRATÈGE

par Daniel Perez Castro



Le personnage

L'Amiral Ackbar a été l'un des leaders les plus renommés et charismatiques de l'Alliance Rebelle.



Ackbar était originaire de la planète aquatique Mon Calamari, et autrefois il comptait parmi les figures politiques les plus importantes dans son monde.

Quand sa planète fut envahie par les forces de l'Empire, Ackbar se vit contraint de rester aux côtés du Grand Moff Tarkin pour accomplir le rôle de serviteur et interprète personnel.
Ackbar sut profiter de cette période pour étudier et analyser en secret les tactiques utilisées par les forces Impériales, ainsi que les théories militaires développées par Tarkin. C'est lors des divers conseils, auxquels il participait aux côtés du Grand Moff, qu'il entendit parler pour la première fois de l'existence d'une Alliance qui s'opposait à l'Empire.

Lors d'un des déplacements de Tarkin vers l'Etoile de la Mort, sa navette fut attaquée par les forces de l'Alliance Rebelle. C'est ainsi qu'Ackbar put s'échapper et qu'il décida aussitôt de rejoindre l'Alliance.

Les plus grandes contributions d'Ackbar envers l'Alliance furent : (1) de convaincre son peuple de se rallier à la cause Rebelle, (2) de participer au projet Shantipole (chasseur B-Wing), (3) d'élaborer, en tant que Capitaine, des plans d'envergure au sein du Haut Commandement de l'Alliance sous les ordres du Général Madine.

Lors de l'attaque rebelle contre la deuxième Etoile de la Mort, Ackbar –Commandant de la Flotte- dirigea les vaisseaux capitaux, selon une stratégie qu'il aurait lui-même mise au point, à bord du pont du « Home One ». La combinaison de sa tactique militaire et du courage des pilotes rebelles assura la victoire contre le puissant Empire de Palpatine.



Après la chute Impériale, Ackbar continua à participer activement à la construction de la Nouvelle République en tant qu'homme politique, et plusieurs années plus tard, pendant l'invasion des Yuuzhan Vong, il participa à l'élaboration

d'une stratégie qui permit à la Nouvelle République d'emporter de grandes et importantes batailles face aux envahisseurs.

Peu avant que l'invasion Yuuzhan touche à sa fin, Ackbar, qui se trouvait très affaibli du fait de son âge, mourut de cause naturelle sur sa planète natale de Mon Calamari.

La figurine

À ce jour, il existe une seule version de ce personnage, apparue dans le set Universe Huge.

L'Amiral Ackbar est le plus polyvalent des commandants de la faction Rebelle. Son coût, bien que légèrement élevé, reste néanmoins correct, et ses 70 points de vie lui permettront de résister assez bien pendant le déroulement du combat, donnant ainsi la possibilité de profiter de ses capacités pendant plusieurs tours.

Ses deux Capacités Spéciales, bien qu'en dessous de celles de Thrawn -son homologue stratège chez l'Empire-, font d'Ackbar une pièce importante: « **Recon** » *(Roll twice for initiative, chosing either roll, once per turn if any character in the same squad with Recon has line of sight to an enemy)* augmentera vos chances d'emporter l'initiative, grâce à la possibilité de faire deux jets de dés, et « **It's a Trap** » *(Enemies with Stealth within 6 cases loses stealh)* se révèle très pratique contre les teams Yuuzhan Vong avec Nom Anor, et même contre les teams République dirigées par le Commander Bacara. Ceci oblige à placer Ackbar au cœur de l'action, donc le soutenir sera indispensable pour garantir sa survie.

Ackbar, comme tout bon leader, a aussi un Effet de Commandement pour booster ses troupes : Il donne +4 en attaque aux *followers* qui sont à 6 cases de lui, contre les ennemis déjà activés. Tout l'intérêt réside alors dans la constitution d'une équipe avec une quantité d'activations suffisante qui permettra d'attaquer un plus grande nombre de figurines ennemies.

Team Rebelle avec Ackbar

Voici une proposition de team Rebelle à 200 points, 11 activations et 460 points de vie avec notre Amiral :

Han Solo Scoundrel	43 pts
Luke Skywalker, Hero of Yavin	35 pts
Admiral Ackbar	21 pts
Princess Leia	20 pts
Rebel Commando Strike Leader	18 pts
Rebel Commando x2	14 pts
Rebel Heavy Trooper	11 pts
Rebel Pilot	10 pts
R2-D2	8 pts
Ugnaught Demolitionist	3 pts

Equipe nettement *shooter*. Elle n'est pas optimisée à 100% mais elle reste très forte et difficile à affronter. Han, Luke, les Commandos et les soldats rebelles pourront profiter du CE d'Ackbar et de Leia.



Daniel Perez Castro est Danykin dans la vie du forum minis.aceboard.fr (classé Imperial Commander avec environ 420 messages postés depuis novembre 2006). Il est aussi à l'aise dans le jeu que dans la « conversion » de ses miniatures. Prochainement nous pourrons apprécier ses œuvres sur son site web http://danyswminis.free.fr. En attendant, vous pouvez consulter sa rubrique « Cartes et Jetons » qui compile la plupart de cartes officielles et custom.

Rebel — ***Admiral Ackbar*** — Universe 43/60

HIT POINTS :	**70**
DEFENSE :	**14**
ATTACK :	**+4**
DAMAGE :	**10**

21

Special Abilities :
Unique
It's a Trap Enemies with Stealth within 6 squares lose Stealth.
Recon Roll twice for initiative once per round, choosing either roll, if any allied character with Recon has line of sight to an enemy.
Commander Effect :
Followers within 6 squares gain +4 Attack against an enemy who has activated this round.



Figrin Dan et Les Modal Nodes : 1ère place du Concours Star Wars Miniatures Conversions 2007 (Catégorie « Expanded Univers »)



L'art de customiser
Comment débuter ?

par **Jean-Philippe Ludwing**

Voici une petite rubrique dédiée aux conversions. Dans ce premier numéro, Jean-Philippe Ludwing nous présente les bases de la conversion. Quelques lignes et quelques pots de peinture suffissent pour nous introduire dans le monde de la conversion. Deux conversions simples mais efficaces complètent cette première leçon.

Si tout comme moi vous rêvez de Zabrak exploitant avec dextérité le coté obscur, ou au contraire d'une envoûteuse Twi'lek partant à l'aventure sur les mondes les plus reculés de la bordure extérieure, sachez qu'avec quelques figurines de rareté (peu) commune, votre rêve est accessible. Je dirais même facilement, voire rapidement. Le seul outil qu'il vous faudra trouver, c'est la patience.

Les quelques lignes ci-dessous abordent les bases de la conversion de figurines Star Wars Miniatures et j'espère qu'elles vous serviront pour diversifier vos terrains de jeu.

La façon la plus simple de se faire plaisir en conversion est de repeindre une figurine existante. Prenez par exemple une figurine que vous souhaitez embellir ou habiller à votre bannière. Saisissez une peinture à l'eau, un pinceau et un chiffon pour les bavures. Repassez les couleurs, suivez les formes, adaptez votre style au nouvel habillage. Si vous en mettez partout, c'est normal. C'est fait exprès pour que la deuxième couche soit encore plus belle. Bly, Seigneur Sagan et Dark Bane du forum http://minis.aceboard.fr nous ont présenté des exemples magnifiques : un Kashyyyk Trooper devient un Scout Trooper de l'Empire, une armée de l'Ordre Sith se distingue par ses couleurs rouges et obscures et des Nightsister Sith Witch affirment leurs différences.







Pour les plus avancés de la peinture, il s'agira de donner un aspect bien plus réel à la figurine que ses couleurs unies. J'entends par là de repeindre en utilisant les techniques d'éclaircissement et de lavis.

L'éclaircissement consiste à appliquer une couleur sur la figurine, puis de mélanger légèrement cette couleur à du blanc et peindre par-dessus la première, mais en évitant les creux et détails. Puis, re-mélanger légèrement la seconde couleur avec du blanc pour atteindre une couleur plus claire encore et peindre les arêtes, les plis, les bosses, etc. On donne ainsi plus de vie à la figurine.

Le lavis est une application, sur une figurine aux couleurs claires et unies, d'une solution très diluée de peinture noire.

Au-delà de la peinture, il est intéressant de s'attaquer à la forme de la figurine. Je conseille de commencer par travailler des personnages communs, comme des Stormtroopers ou des Fringe qui hantent nos cartons de doubles. La conversion la plus rapide consiste à déplacer un élément du corps de la figurine, comme par exemple lui incliner la tête ou lui faire lever un bras.

Utilisez toujours des outils adaptés pour découper les figurines (couteau, pince de modélisme, cutter, perceuse à main, …). Ces outils doivent être bien entretenus et utilisés avec prudence. Pensez à prendre un sous-main solide pour supporter les coûts de cutter. Un plateau de bois ou une table de travail spécialisée feront l'affaire. En cas d'opération délicate, toujours couper dans le sens opposé au corps. On évitera ainsi une blessure grave non-souhaitable. Dans tous les cas, le risque d'atteinte aux doigts est fort. En cas de blessure, désinfectez la plaie rapidement, et consulter un médecin ou SOS Mains si celle-ci dépasse quelques millimètres.

Voici quelques exemples de conversions simples :

- **Clone Trooper Bodyguard.** Découper la tête d'un clone sergent sous le casque avec un cutter. Découper ensuite la tête d'un Stormtrooper en station debout, mais en laissant le cou. Avec de la colle forte, coller la tête du clone sur le corps du Stormtrooper. Vous obtenez un clone nouveau qui protègera les généraux Jedi ou autres personnalités sur le terrain. Donnez-lui une couleur spécifique à son grade ou à sa compagnie.



- **Ewok au tambour.** Créez un 2e clone bodyguard, et avec les têtes des Stormtroopers, réalisez l'Ewok porte tambour de l'épisode 6. Pour cela, créez un tronc d'arbre avec un bois fin, un cure dents ou du balsa, peignez et collez le sur le socle d'un Ewok. Puis, collez un casque de Stormtrooper sur le tronc, l'autre sur un pic encore plus fin (fil de fer ou aiguille) et peint en noir. Coupez enfin la lance de l'Ewok au milieu et collez-la entre ses mains pour former la seconde baguette. Et voila ! Un Ewok prêt a donner un bonus à ses amis.



A suivre…



Jean-Philippe Ludwing est Cody dans le forum minis.aceboard.fr (dans ce forum il est classé Imperial Commander avec XXX messages postés depuis le XX XX). Il est une des références à consulter de préférence quand il s'agit de conversions. Il a emporté la première place (catégorie « Expanded Univers ») lors du concours non-officiel Star Wars Miniatures Conversions organisé en mai 2007 par Master Ooroo. Certaines de ces créations sont disponibles dans le forum minis.aceboard.fr et dans le blog d'Ooroo.



Jouer à Star Wars Miniatures sur Internet : Vassal

par **Romain Bordone**

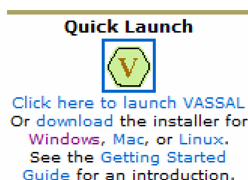
Vassal ? Vassal est un logiciel permettant de jouer à Star Wars Miniatures gratuitement sur Internet avec des personnes du monde entier. L'installation est assez longue, mais il ne faut pas vous décourager, cela en vaut la peine !

1 Installation

Java. Tout d'abord, il vous faut le logiciel java que vous pouvez télécharger gratuitement à l'adresse web suivante :

http://www.java.com/fr

Vassal. Ensuite, vous devez télécharger le logiciel Vassal. Le mieux est de créer un dossier nommé « Vassal » où vous mettrez tous les fichiers concernant ce logiciel.



Le fichier d'installation de Vassal à télécharger se trouve en haut à droite de la page web. Trois fichiers sont disponibles, à vous de prendre celui qui correspond au système opératif que vous utilisez (Windows, Mac, ou Linux).

Une fois ce fichier téléchargé, il vous faut le décompresser. Ensuite, faites un double clique sur le fichier « vassal.exe ».

Cliquez sur « Accept » et ensuite choisissez un dossier dans lequel vous allez installer Vassal. Je vous recommande de choisir le dossier « Vassal » créé auparavant afin de centraliser toutes les données dans le même endroit.

Enfin, cliquez sur « Take the tour » puis rentrez un pseudo dans « Name ».

Fermez tout.

Jeu Star Wars Miniatures. A cette adresse :

http://www.vassalengine.org/community/index.php?option=com_vassal_modules&task=display&module_id=126&page=Files,

vous trouverez tous les fichiers nécessaires au jeu Star Wars Miniatures.

Avant toute chose, à l'intérieur du dossier « Vassal », créez un nouveau dossier dédié aux fichiers du jeu Star Wars Miniatures (vous pouvez l'appeler « SWM » par exemple). Dans ce dossier « SWM » télécharger le fichier « SWMinis.mod ». C'est ce fichier qu'il faudra lancer lorsque vous voudrez jouer.

Vous devez par la suite télécharger tous les fichiers contenant les cartes. Il s'agit des fichiers « extramaps » que vous devez télécharger si vous souhaitez pouvoir jouer sur les cartes non-officielles ou sur les cartes crées par les fans.

La plupart de ces fichiers sont compressés (format .zip) et il vous faudra donc les décompresser. Dans le dossier « SWM », créez un nouveau dossier nommé « SWMinis_8-0_ext » dans lequel vous placerez tous les fichiers « extramaps » décompressés.

Courage, on y est presque …

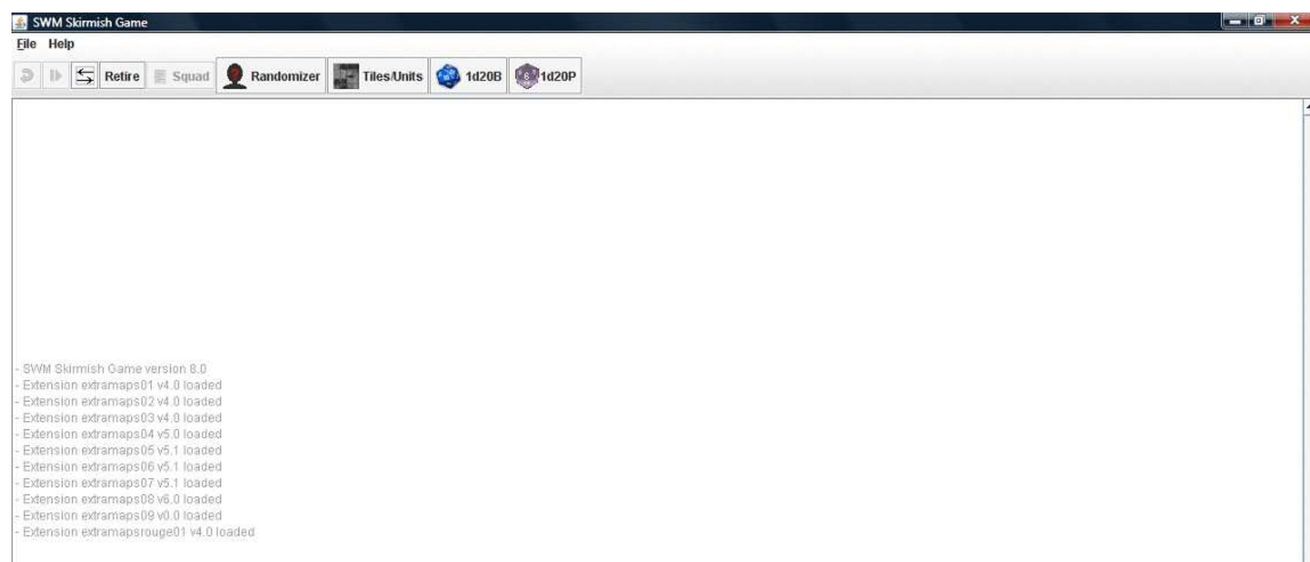
Désormais, lorsque vous lancerez « vassal.exe » plusieurs choix s'offriront à vous. Pour jouer, cliquez sur « Play Module » et recherchez le fichier « SWMinis.mod ». Vous l'ouvrez et c'est fini !!

Vous êtes enfin sur le logiciel Vassal et il est prêt pour vos parties Star Wars Miniatures.

2 Utilisation

Voilà, maintenant vous savez lancer le logiciel, vous avez le bon module et les cartes, mais comment s'en servir ?

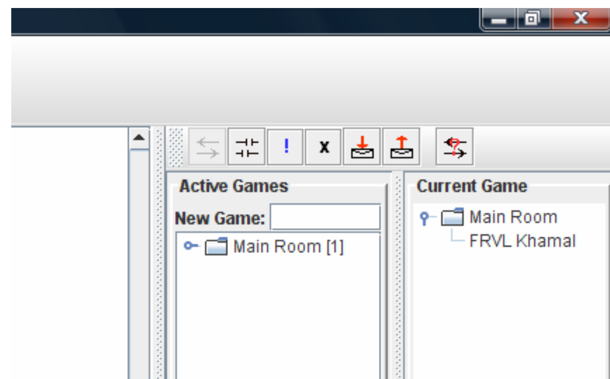
Lorsque vous ouvrez « SWMinis.mod » cette page s'ouvre :





Pour se connecter au serveur qui centralise tous les joueurs connectés au jeu Star Wars Miniatures, il vous faut cliquer sur les 2 flèches en haut à gauche. Une fois que vous avez cliqué, le même symbole apparaît cette fois en haut à droite. Cliquez dessus.

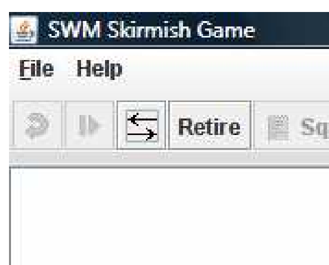
Normalement de nouvelles fonctionnalités devraient s'afficher comme dans l'image suivante.



La Main Room est l'endroit où l'on « débarque » lorsqu'on se connecte au serveur. Cependant, on ne peut pas jouer dedans. Il faut créer une nouvelle room ou en rejoindre une existante.

Pour en créer une, il faut rentrer un nom dans « New Game » puis taper sur « entrée » (touche du clavier). Pour en rejoindre une, il suffit de faire un double clique sur le nom de la room.

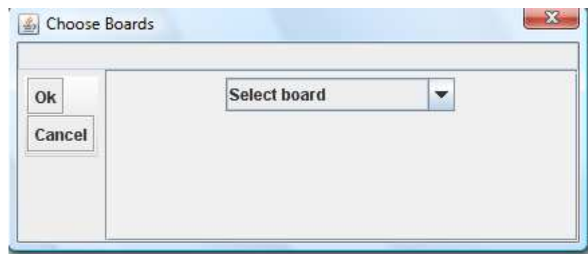
Maintenant que vous êtes dans la room, il faut créer une map pour jouer. Pour ce faire, vous devez cliquer sur « File / New Game » (en haut à droite de la fenêtre Vassal).



Cette fenêtre apparaîtra donc :



Si vous souhaitez simplement regarder une partie, choisissez « Observer », sinon sélectionnez un « Player ». Cliquez ensuite sur « OK » et une nouvelle fenêtre s'affiche :

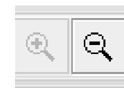


Grâce au menu déroulant, vous pouvez choisir la carte sur laquelle vous voulez jouer. Une fois la carte sélectionnée, il vous suffit de faire « OK » puis elle s'ouvre. Prenons pour exemple la carte « Death Star ».

Si, une fois la carte ouverte, vous ne la voyait pas, pas d'inquiétude. Ceci est surement apparu en bas de votre fenêtre :

Il suffit donc de faire bouger cette barre pour redimensionner la fenêtre.

Pour zoomer / dézoomer, vous avez 2 loupes avec un + et un – en haut :



A la fin de ces opérations vous devriez vous retrouver avec un similaire à celui de l'image suivante.

Si vous voulez rejoindre une partie créée par quelqu'un d'autre, vous devez faire un clique droit sur son pseudo dans la colonne la plus à droite et choisir « Synchronise ».

Simulateurs D20. Voici à quoi ressemblent les simulateurs de D20 :



Quand vous cliquez dessus, un message de ce style apparaît :

*** 1d20P = 6 *** <FRVL Khamal>

Ce qui veut dire que le joueur « Khamal », en l'occurrence moi ☺, vient de faire un 6 au dé.

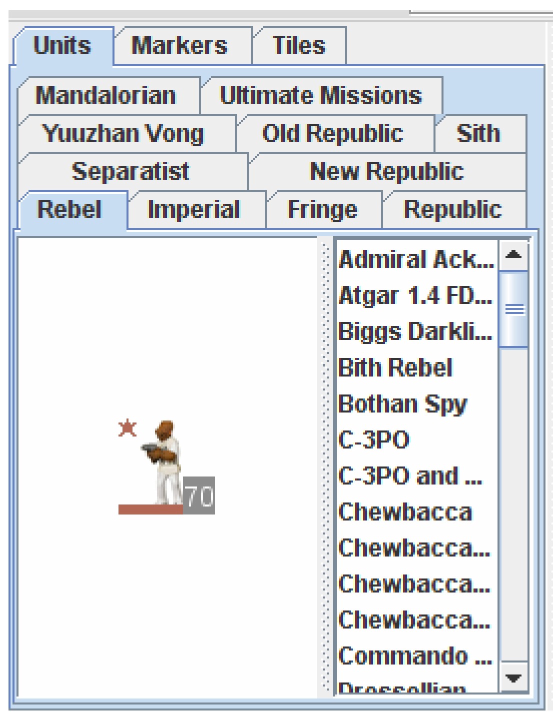


LOS. En anglais : Line Of Sight qui veut dire Ligne de Mire. En cliquant sur cette icône, vous pouvez tracer des lignes droites afin de voir par exemple s'il existe une LOS entre telle ou telle figurine en jeu. Les droites que vous tracez à l'aide de cette icône ne sont pas visibles par l'adversaire.

Unités, Tuiles et Marqueurs. Pour créer des figurines, il faut cliquer sur ceci :



Voilà la fenêtre qui apparaît :



Pour créer une figurine ou un objet sur la carte, il faut simplement faire glisser l'image (comme par exemple celle de l'Amiral Ackbar) sur la map.

Lorsque vous sélectionnez l'onglet « Markers », vous trouvez différents marqueurs permettant de savoir qui tir sure qui, etc … (pour les créer il faut procéder de la même façon que pour les figurines : faire glisser l'image).

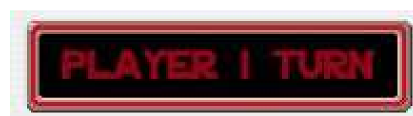
- Attaques. Les symboles suivants permettent d'illustrer et d'aider les joueurs lors de la phase d'attaque.

	Ce symbole est utilisé pour indiquer la cible d'une attaque.
	Ce symbole représente une attaque à distance. Il est placé dans le point à partir du quel on lance l'attaque.
	Ce symbole représente un tir combiné. On place ce symbole sur chaque figurine utilisée lors de l'attaque combinée.
	Ce symbole représente une attaque corps à corps (melee attack en anglais).

- Portes. Les symboles suivants représentent des portes et leurs différents états lors d'une partie.

	Lorsque le rond est vert, le marqueur sert à indiquer que la porte est ouverte.
	Lorsqu'il est rouge, la porte indiquée est fermée.
	Le cadenas signifie qu'elle est bloquée. Dans ce cas elle est bloquée ouverte.
	Dans ce cas, la porte est bloquée fermée. Ce marqueur est en fait utilisé pour représenter la compétence « Override ».
	Ceci représente une porte détruite donc ouverte jusqu'à la fin de la partie. Utile pour les Ugnaught Demolitionist et leur « Satchel charge ».

Dans ce même onglet, vous trouverez également un marqueur permettant d'indiquer le joueur qui joue le tour en cours :



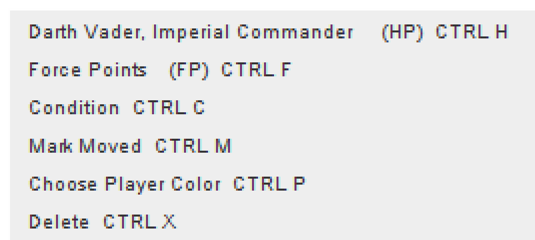
Pour indiquer la phase d'initiative, il suffit de faire ctrl+I. Ensuite le joueur est sélectionné en faisant ctrl+E (pour avancer d'un joueur) ou ctrl+R (pour reculer).

Un marqueur du gabarit est aussi disponible ainsi qu'un indicateur du score.

Dans l'image suivante, vous trouverez la capture d'écran d'une situation où certains des symboles précédemment mentionnés sont correctement utilisés.

Voici la situation illustrée : R2-D2 maintient la porte centrale ouverte grâce à « Override ». Han Solo tire sur le Heavy Stormtrooper en faisant une attaque combinée avec Luke. Obi-Wan attaque Vader en mêlée. Le Stormtrooper du haut est à coté de la porte donc le marqueur vert indique qu'elle est ouverte. Et en haut le Ugnaught a détruit la porte.

Il ne reste plus qu'une seule chose à voir, le clique droit sur les personnages. Dans la même capture d'écran, en faisant un clique droit sur Vador, voilà ce qui apparaît :



- Darth Vader, …. (HP) : Avec cette fonction vous pouvez modifier les points de vie de Darth Vader (le chiffre visible en bas à droite de l'image de la figurine).
- Force Points (FP) : Cette fonction il vous permet de modifier les points de force (chiffre visible en bas à gauche de la figurine).
- Condition : Fonctionnalité vous permettant d'inscrire des conditions particulières sur l'image de la figurine (par exemple, un Heavy Stormtrooper pourrait gagner +10 en dommage grâce à un Stormtrooper Commander et dans ce cas on inscrit « +10 dmg » pour signaler que le Heavy Stormtrooper bénéficie de l'effet de commandant).
- Mark Moved : En cliquant sur cette option il s'affiche un « ✓ » en haut à droite de la figurine. Ce « ✓ » indique que la figurine a été activée. Il s'ajoute automatiquement lorsque vous bougez une figurine. Pour l'enlever il suffit de cliquer à nouveau sur « Mark Moved ». En début de round, pour enlever tout les « ✓ » des figurines en une seule fois, il suffit

de cliquer sur le symbole placé en haut de la fenêtre et contenant les lettres « mov ».

- Choose Player Color : Cette fonction permet de changer le trait de couleur en bas de la figurine. Cela sert à distinguer vos figurines de celles de l'adversaire.
- Delete : Cliquez sur Delete pour supprimer la figurine.

Vous pouvez accéder directement aux fonctions précédemment citées (sans besoin de faire un clique droit) en faisant sur la figurine en question : « Ctrl » et la lettre correspondante (« H » de Hits Points pour les points de vie, « F » pour les points de Force, « C » pour la Condition, « M » de Moved pour les figurines ayant étés activées, « P » de Player pour choisir la couleur, « X » pour supprimer la figurine).

Pour finir, lorsque vous cliquez sur « File » vous pouvez également sauvegarder vos parties (« Save Game ») ou encore changer votre pseudo dans « Edit Preferences ».

A noter que les joueurs français ont l'habitude de mettre « FR » devant leur pseudo ou « FRVL » s'ils participent à la ligue française de Vassal, afin de se reconnaître plus facilement sur le serveur.

Vous trouverez plus d'informations sur Vassal et la ligue dans le forum http://minis.aceboard.fr.

En espérant avoir été clair, bon jeu et que la force soit avec vous !



Romain Bordone (alias Khamal) est un des membres les plus actifs (et réactifs) du forum minis.aceboard.fr (classé Imperial General avec environ 700 messages postés depuis avril 2005). Vous y trouverez sa rubrique dédiée à Vassal ainsi que le déroulement de la ligue SWM au moyen de ce logiciel. Dans la vraie vie, il n'hésite pas un instant à faire quelques centaines de bornes et pour débarquer sur les rues parisiennes si un événement d'envergure se profile à l'horizon. C'est ainsi que certains ont pu le croiser lors du Championnat de France 2006 ou plus récemment à la GenCon 2007. Il tient actuellement la 18ème place dans le classement DCI de la catégorie Star Wars Miniatures Construit et la 33ème place dans la catégorie Star Wars Miniatures Limité.

Note de l'éditeur en chef :

Cet article fut créé courant juillet lorsque la version en cours du logiciel Vassal était v.2.9. Depuis quelques jours la toute dernière version disponible est v3.0. Les indications et conseils de l'auteur sont toujours d'actualité car la principale différence entre les versions concerne l'internationalisation du logiciel. Il présente désormais une interface en français.

Interview à Jason Tanner

par Claude M. Brito (Master Ooroo)

Pour cette première interview, l'invité d'honneur est Jason Tanner (plus connu parmi les joueurs chevronnés de Star Wars Miniatures comme _NickName_, son pseudo dans les forums de Wizards of the Coast). Il est le Net Rep (lire : représentant officiel de WOTC) des règles de Star Wars Miniatures. Son rôle : assurer l'interface entre les joueurs de SWM et WOTC pour tout ce qui concerne les règles du jeu. Outre ses participations au projet de conversions « The Lost 20 » et aux guides visuels pour la compréhension du Stealth, Ligne de Vue et Couverture, il administre le site web http://www.the-holocron.com, source privilégiée de news, cartes custom et aides à la stratégie.

Initiative : **Commençons par l'information de fond. Que pouvez-vous nous dire à propos de vous-même ? Qui est vraiment _*NickName*_ ?**

NickName : Je suis Batman ! Enfin, je souhaiterais être Batman, mais hélas je ne suis pas le plus grand détective du monde. Dans le vrai monde mon nom est Jason Tanner, et je suis manager dans une compagnie de création numérique de logiciels d'images et de vidéos à Silicon Valley. J'ai habité en Californie du nord (près de San Francisco) toute ma vie.

I'm the dopey looking one. The dopey looking one on the right :



Init : **Nous savons que vous êtes un fan du jeu Star Wars Miniatures. Quels sont les autres jeux auxquels vous aimez jouer ?**

N : J'ai joué à presque tous les jeux imaginables, la plupart du temps avec mon frère et nos amis proches. Je joue beaucoup au *Scrabble* avec ma petite amie et ça ne me pose aucun problème de jouer à n'importe quel vieux jeu de plateau de famille. Nous avons joué récemment à *Zombies* en tant que groupe et nous jouons à *Epic Duels* si nous voulons faire un jeu rapide. Nous jouons aussi à *Pass The Pigs* à chaque fois que nous sommes coincés quelque part -- *Pass The Pigs* voyage littéralement avec moi dans ma voiture à tout moment. Au jeu en ligne j'étais un fan énorme de *Total Annihilation* et du followup *Supreme Commander*. Nous jouons à *Diablo II*, *Ghost Recon*, ou *Unreal Tournement* de temps en temps sur le PC. Sur la Xbox nous avons la plupart du temps joué à *Project Gotham 2* en faisant une coupure de temps en temps pour jouer à des jeux de combat, comme *Battlefront*, ou à des jeux de rôle RPG-lite comme *D&D Heroes* ou *X-Men Legends*. Généralement, j'ai participé à des jeux multi-joueur mais je suis quand même parvenu à terminer *KOTOR I* et *KOTOR II* (probablement le seul jeu RPG que j'ai jamais fini).





Init : **Ok, parlons de Star Wars Miniatures. Quand vous êtes-vous intéressé à Star Wars Miniatures pour la première fois ?**

N : Mon chemin vers *SWM* est plutôt intéressant. Il a commencé quand j'ai acheté un jeu en ligne de *MechWarrior 4* pour PC qui venait avec une miniature promotionnelle du jeu *Mechwarrior : Dark Age*. Je n'avais jamais entendu parler auparavant de ce jeu ni du concept de « jeu organisé » où vous pouvez jouer avec des inconnus dans les magasins de jeu. Mon frère avait déménagé un peu plus loin et nous ne pouvions plus jouer autant que nous l'aurions souhaité. J'ai donc recherché *MW:DA* sur le web et j'ai trouvé plusieurs magasins locaux qui organisaient des tournois. Ainsi j'ai acheté quelques miniatures, j'ai lu les règles, et je me suis préparé pour mon premier tournoi avec des inconnus. J'ai rapidement perdu face à un joueur de 10 ans lors de ma première partie. Et ça a été pire quand il m'a annoncé que c'était la première fois qu'il gagnait ! Je me suis amélioré rapidement −lorsque MW:DA a commencé à imploser, je jouais à un niveau très élevé.



J'ai joué contre le numéro 2 mondial (et qui par la suite est devenu numéro 1) et contre un type qui était dans le top 10 national, et je suis rapidement arrivé à égalité avec eux. Je crois que j'aurais eu de bonnes chances d'être bien classé au niveau national/mondial si j'avais participé aux

championnats. Lorsque *MW:DA* commença à décliner, j'y jouais 4 fois par semaine si je le voulais, dans des lieux qui se trouvaient à moins de 30 minutes en voiture de chez-moi ou, au contraire, à plus d'une heure dans un coin perdu. C'est à ce moment-là que j'ai vu la pub annonçant l'arrivée prochaine de Star Wars Miniatures. Mon intérêt fût immédiat, et ce jeu semblait être encore meilleur pour moi parce que mon frère était un fan de *Star Wars* depuis tout petit et qu'il voulait jouer aussi (il n'était pas du tout intéressé par *MW:DA*). Nous avons hanté les magasins de jeu locaux lors de la sortie de *Rebel Storm* et nous n'avons pas arrêté depuis.

Init : **Est-vous un collectionneur ou un joueur ?**
N : Je suis un joueur passionné. J'ai quelques objets de collection de *Star Wars* mais je n'ai jamais été un véritable amateur de collections. Je collectionne des comics depuis que je suis adolescent, mais désormais cette collection se limite à la série « *Amazing Spider-Man* » (j'ai une collection complète depuis 1964 environ...) et juste 2 ou 3 autres livres.



Init : **Comment vous êtes-vous impliqué dans le jeu ? Êtes-vous un joueur avide maintenant ?**
N : Mon frère et moi avons toujours été des joueurs assidus. J'ai joué à des jeux de rôle RPG pendant mon adolescence. Nous avons fait nos propres jeux de miniatures parfois (y compris notre propre jeu en utilisant des minis de *BattleTech* qui était très proche des concepts *MW:DA*/*SWM* et que nous avions développé bien avant que de tels jeux aient existé). Nous aimions bien *Star Fleet Battles*, *Car Wars*, *Ogre/GEV*, *Divine Right*, et *Illuminati*, aussi. Un ami et moi avons joué une fois à *Federation and Empire* pendant 9 mois environ pour apprendre seulement la « futilité de la guerre » car ni lui ni moi n'avons jamais pu obtenir assez d'avantages pour gagner et nous finissions toujours dans l'impasse.

Init : **Donnez-nous un de vos moments de jeu les plus embarrassants.**
N : Hmm… Je ne classifierais rien qui se produit dans le jeu comme embarrassant. Je pense que l'histoire la plus humiliante est celle que j'ai citée précédemment où j'ai perdu face à un gosse très jeune qui n'avait jamais gagné avant de m'avoir rencontré. Mais embarrassant ? Rien ne me vient à l'esprit.

Init : **Qu'est-ce que vous aimez le plus dans le jeu Star Wars Miniatures ?**
N : Que ce soit un jeu rapide mais profond et que ce bout de hasard empêche d'être sûr de sa victoire. D'après mon expérience, la chance est un peu inhabituelle parmi les joueurs « habiles », néanmoins j'ai toujours aimé cet élément même lorsque je joue mieux que mon adversaire et qu'il gagne seulement par chance. Je suis généralement heureux pour mon adversaire quand il a vraiment essayé de me battre et que finalement il repart avec une victoire.

Init : **Quelle est votre extension SWM préférée ? Celle que vous n'aimez pas ?**
N : Je suis un fan total de la trilogie originale et en conséquence mes séries préférées sont *Rebel Storm*, *Universe*, *Bounty Hunter*, et *Alliance and Empire* (sans aucun ordre de préférence) qui contiennent le plus de personnages de la trilogie originale. *Clone Strike*, *Revenge of the Sith* ou *Champions of the Force* ne m'intéressent pas autant que les 3 autres expansions, mais je ne déteste aucun des sets. Du point de vue du jeu en lui-même, je pense que chacune a ajouté quelque chose au jeu et je ne m'occupe pas du fait que certains sets attirent plus d'autres joueurs.



Init : **Qui est votre personnage préféré dans SWM ? Pourquoi ?**
N : Probablement Boba Fett. Il est tout simplement cool, et chaque incarnation de lui dans le jeu est assez géniale. Je suis également un fan de Han solo, encore parce qu'il est cool aussi bien dans le film que dans les statistiques de jeu.

Init : **Quelles nouvelles règles ou figurines attendez-vous ? En particulier, que voulez-vous voir dans la prochaine expansion « The Force Unleashed » ?**
N : J'attends toujours de nouveaux personnages de la Trilogie originale, ainsi Luke with Yoda, Hologram Veers, et Blizzard 1 Scout sont les figurines les plus intéressantes dont on entend parler en ce moment. Je n'ai aucune vraie préférence concernant le contenu de *The Force Unleashed*. Je ne suis pas aussi intéressé par les personnages de l'univers étendu qui viendront dans ce cet que par leurs statistiques de jeu. J'espère juste que ce set sera aussi équilibré pour le jeu que l'ont été *Bounty Hunters* et *Alliance and Empire*.

Init : **Quel est votre habileté spéciale / pouvoir de la force / effet de commandant préféré/e dans SWM ?**
N : Disintegration est la plus amusante, mais seulement sur les Gotal Fringers, pas sur le Boba Fett de *Bounty Hunters* où elle devient juste une insulte



si l'on tient compte des dommages déjà conséquents de cette figurine. Il n'y a rien de plus amusant qu'une horde de Gotals contre un Jedi, avec laquelle vous espérez faire assez de 20 avant qu'il puisse foncer dans votre masse de tireurs.

Init : **Est-ce que vous estimez que certains aspects de SWM devraient être changés pour améliorer le jeu ? Si oui, lesquels ?**
N : Nous pourrions employer davantage de nouvelles maps et faire quelques révisions aux maps légales DCI. Je voudrais que le site fasse un glossaire complet en ligne et que celui-ci devienne la règle de référence tandis que la carte resterait juste un « rappel » (plutôt que de s'inquiéter de la combinaison des informations contenues dans le glossaire et dans le texte de la carte). La carte est trop confuse pour que le joueur moyen puisse résoudre des éventuels conflits rapidement. Je suis très à l'aise avec les règles de jeu telles qu'elles sont. Si j'étais roi, il y aurait des petites choses que j'aurais faites différemment, mais je ne pense pas qu'aucune ne soit vraiment nécessaire en ce moment et je ne voudrais vraiment pas mettre en œuvre ces changements maintenant, même si c'était possible. J'aurais rendu beaucoup de capacités-clés (celles qui sont des valeurs sûres) plus aléatoires. Par exemple, j'aurais mis des jets de sauvegarde sur l'Override et Damage Reduction, et j'aurais mis une valeur de dé plus élevé pour le succès de la capacité Master Tactician. Permettre des capacités sûres à 100% met trop d'écart entre les meilleures équipes et les équipes moyennes et fait que certains matchs soient quasiment gagnés d'avance (« matchup »). Je veux commencer chaque match sans être sûr de pouvoir le gagner, et également je ne veux pas être certain de perdre juste en raison d'un « matchup ».



Init : **Comment et quand vous avez commencé à intervenir dans le forum wizards.com ?**
N : J'ai commencé au moment où la section dédiée à *Star Wars Miniatures* a été mise en place. J'avais entendu parler du forum wizards.com dans le forum *MechWarrior* et la transition vers Wizards fût directe et immédiate quand j'ai commuté d'un jeu à l'autre.



Init : **Parlez-nous de ce que vous aimez le plus dans les sujets du forum ? Et le moins ?**
N : Les sujets sont vraiment bien modérés, et j'ai aimé le concept d'avoir quelqu'un pour donner des réponses officielles aux règles chaque jour, chose qui ne s'est jamais produite avec *MechWarrior* (Je n'aurais cependant jamais cru que ce serait moi qui donnerait les réponses !). Les choses que je n'aime pas ne sont pas vraiment liées aux sujets eux-mêmes, mais parfois je pense que les membres saturent beaucoup le forum avec des idées négatives et restent sur leurs idées personnelles plutôt que de penser à la communauté de joueurs dans l'ensemble.

Init : **Quelle est la chose la plus drôle qui vous soit arrivée sur le forum de wizards.com ?**
N : Je n'arrive pas à trouver quelque chose de drôle qui me soit arrivé à moi. Néanmoins, il y a un certain nombre de choses que j'ai trouvées tout à fait drôles. Les blagues concernant le *Inflatable Rancor* et *Secret #61 Minis* sont toujours drôles, et j'ai beaucoup aimé le post « Welcome WizO Cat ! » où on peut trouver des images de chats véritablement hilarantes.

Init : **Quand vous n'êtes pas en train de calmer les esprits sur le forum, que faites-vous ?**
N : Je joue au basket-ball, je fais de la marche à pied ou du vélo avec ma copine, je joue à *SWM* dans le vrai monde ou par Internet via *VASSAL*, je travaille sur divers projets relatifs à *SWM*… Et naturellement, j'assume la corvée quotidienne du travail et les responsabilités réelles. Dans le passé, j'ai écrit et j'ai vendu beaucoup d'histoires de fiction, mais ce temps d'écriture a été usurpé par les projets de *SWM*. Un jour ou l'autre, je reviendrai à nouveau à l'écriture (écrire un scénario était un de mes buts que je n'ai pas encore réalisé). J'ai atteint mes objectifs dans l'écriture de fictions courtes, mais j'ai décidé de laisser de côté l'écriture d'un roman pour le moment.

Init : **Comment et quand avez-vous commencé à travailler dans les règles de SWM ?**
N : Le précédent représentant officiel de ce sujet était Guy Fullerton. Il vivait dans le secteur, et ainsi nous avons joué à *SWM* ensemble un certain nombre de fois, mais il a toujours été d'abord un fan de *D&D Minis*. Ensuite, après avoir eu son premier enfant, il n'avait plus le temps de travailler sur les deux jeux simultanément et il a donc démissionné comme représentant autour de mars 2006. J'avais peur qu'il n'y ait aucun nouveau représentant et que nous nous retrouvions à nouveau face à la situation vécue avec *MechWarrior* où nous ne pouvions obtenir aucune réponse officielle concernant les règles. Ainsi, je me suis présenté comme volontaire pour répondre à des questions sur le sujet des règles pendant un moment et en laissant des traces écrites de ma bonne connaissance des règles. Guy m'a recommandé en indiquant qu'il me connaissait en personne et que j'avais une bonne expérience des règles. Rob Watkins a fini par m'offrir la place, que j'ai aimablement acceptée.

Init : **Quels projets avez-vous à court terme ?**
N : Je travaille toujours sur le contenu du site web *The Holocron* de Careos. J'aide à finir le projet de conversions *The Lost 20* car SaberCreator a dû démissionner à cause d'autres engagements. Un jour je voudrais finir la carte que j'ai commencé à faire. Je travaille aussi à la création de guides visuels qui aident à comprendre certaines règles (comme les guides pour « Stealth » et « Line of Sight » que j'ai déjà postés sur le site).
Dans un contexte plus officiel, je veux essayer de nettoyer un peu la FAQ une fois que le nouveau livret de règles sortira en juillet car il y a beaucoup de questions qui sont maintenant redondantes, ou qui sont expliquées avec beaucoup trop de détails superflus. La FAQ est trop longue. Je veux également réécrire la section de résolution d'effets de la FAQ pour être plus clair.

Init : **Si vous pouviez travailler exclusivement sur un seul projet, lequel serait-il, et pourquoi ?**
N : Je voudrais travailler sur le prochain film de *Star Wars* quand Georges Lucas réalisera qu'il veut plus d'argent, mais je ne voudrais pas être impliqué dans la réalisation-même du film.
Voici mon premier film *Star Wars* (stop/motion) en cours :

http://video.google.com/videoplay?docid=-8196523024895405605&hl=en



Init : **Pourriez-vous nous dire quelque chose au sujet du site web « The Holocron » ?**
N : Careos (un autre membre de la communauté) avait commencé *The Holoccron* il y a quelques années dans le but de créer un endroit qui centralise le contenu généré par les fans de *SWM*. J'ai toujours aimé le site, mais Careos ne pouvait pas consacrer le temps nécessaire pour maintenir le site à jour et beaucoup de gens ont arrêté de le fréquenter. Il y a un an environ, il a essayé de le rétablir en le remodelant et en faisant participer quelques membres de la Communauté au management du site. Par coïncidence, je venais juste de prendre la fonction de Net Rep, et recherchais une manière facile de créer une sorte de page de clarification du jeu *SWM* où je pourrais mettre en place une ressource pour des sujets liés aux règles. Je ne voulais surtout pas me prendre la tête en utilisant un des hébergeurs gratuits (et pas très sûrs) qui traînent sur le net, ni me casser la tête à créer entièrement un site à ma guise. Ainsi, Careos et moi avons conclu une affaire : je le dépannerais avec le contenu du site, et lui me permettrait d'utiliser son site et l'architecture existante pour ajouter mes informations sur les règles *SWM*.
Tant qu'il ne reçoit pas de mauvaises statistiques, *The Holocron* devrait rester dans le top 5 des principaux sites *SWM* avec des sites web comme Pojo.com et swminiatures3D.com. D'habitude, le site est visité par une poignée de personnes, mais il nous est arrivé d'avoir plus de 50 personnes connectées simultanément et des news visitées plus de 5000 fois. Je pense que nous avons plus de cartes customs et plus d'articles que n'importe quel autre site (si vous ne comptez pas « Pojo's Mini of the Day » comme un article). Le site a actuellement autour de 300 membres et 150000 visites depuis la nouvelle présentation de l'année dernière.



Init : **Si vous deveniez chef de la Communauté Wizards pendant un jour, que feriez-vous ?**
N : Il n'y a pas grand-chose qui puisse être faite pendant une seule journée. Je suis très satisfait de la manière dont la communauté fonctionne quotidiennement. Si ce titre me donnait de l'autorité sur la marque *SWM*, je voudrais voir un peu plus de contenu web pour *SWM* à la manière *D&D Minis*, dont le contenu est beaucoup plus riche.

Init : **Êtes-vous allé à la GenCon ou à Celebration IV ? Quel y a été votre événement préféré ?**
N : J'ai dû louper *Celebration IV* pour m'occuper d'un tournoi *A&E* dans notre magasin local de jeu. Cette année, j'irai à la *GenCon* pour participer spécifiquement au championnat *Star Wars Miniatures GenCon 2007*. Souhaitez-moi bonne chance !

Init : **Avez-vous un conseil pour les nouveaux joueurs SWM ? Avez-vous quelque chose à partager aux lecteurs de Initiative ?**
N : Rappelez-vous ! Ce n'est qu'un jeu. Amusez-vous, en gagnant ou en perdant et traitez vos adversaires avec respect. J'espère que les lecteurs apprécieront *Initiative* et si vous jouez en ligne avec *VASSAL*, faites-moi signe si vous me voyez… je suis toujours à la recherche d'une partie.

Idées pour promouvoir le jeu

par **Christophe Collobert**

En voici une bonne petite rubrique… mais que dire en quelques mots sur un tel sujet « Promouvoir Star Wars Miniatures » ! Hum hum, la tâche n'est pas aussi simple qu'il y paraît, alors je vais vous donner, grâce à cet encart, ma vision de « la chose ». En deux mots, ma démarche depuis de nombreux mois, pour le plaisir de tous…

J'ai mis le doigt dans l'engrenage dès le lancement du jeu par un ami… et là, on touche tout de suite à « mon but premier » lors de toute rencontre, ma pierre angulaire, mon concept…
Ensuite, c'est le mot « rencontre », et non partie, que j'aime bien. Je trouve que c'est la meilleure des définitions lorsque des joueurs sont attablés autour d'une *map*. Alors, comme la plupart des organisateurs, versus particuliers, mon approche n'est nullement « commerciale » mais cible juste le plaisir de s'amuser autour d'une saga qui nous tient particulièrement à cœur.

Le ton est donné et la meilleure des promotions possibles, c'est avant tout de passer un bon moment. La formule est des plus simples : réunir des amis / des joueurs sympas + un thème pour les parties, et du temps… Ha le temps, toujours à courir après. A partir de là, qu'est ce qu'il nous faut de plus ?



Photo prise dans les locaux de Georges lors du dernier tournoi « Story Line » organisé par Christophe Collobert le 8 juillet 2007.

Le local est bien le plus délicat, le plus dur même sur Paris : trouver un lieu n'est pas aisé !!! Je reconnais que, de ce point de vue, je suis un veinard. Grâce à un ami, nous pouvons disposer d'une belle et grande salle en plein cœur de la capitale. Quelle chance de pouvoir accueillir plus d'une vingtaine de personnes (et plus si c'est le cas) sans être les uns sur les autres ! Ceci gracieusement, alors un petit changement de date est toujours possible (une fois en cinq ans tous jeux confondus). Merci Georges !

Mais ceci n'est pas tout. Pour que « ça prenne », il nous faut autre chose que les propositions « classiques » que nous pouvons trouver en boutiques. C'est délicat pour elles, quelles que soient les enseignes, d'une part de pouvoir nous recevoir nombreux et régulièrement, et d'autre part de pouvoir s'impliquer dans le jeu en offrant une diversité de thèmes, de suivre nos interrogations, d'organiser…
Bref, voilà le « plus » que des particuliers comme Gzu et moi-même pouvons apporter.



Denis Havart (Gzu) et Christophe Collobert, en premier plan, se disputant la première place lors d'un tournoi à l'EPITA en août 2006.

Pour ce faire, nous avons à notre service :

- Le classique bouche-à-oreille d'une rencontre à une autre, voir même les annonces laissées en boutiques ;
- les mobiles, c'est fou les facilités offertes par le texto ;
- et le *must*, c'est forcément Internet et le Forum* avec ses nombreuses rubriques… la Communauté du jeu Star Wars Miniatures est « Forte » sur le Forum, alors, autant en profiter…

Que puis-je vous dire de plus ? L'organisation est au point, la base est solide depuis quelques années (Heroclix oblige…).

Le premier pilier est le « Noyau dur » des amis, des joueurs qui sont présents par roulement pratiquement à chaque évènement annoncé, mais aussi des joueurs occasionnels qui viennent pour le

plaisir de passer un bon moment (nos figurines sont toujours disponibles à qui en a besoin).
Alors, je me pose à nouveau la question, quels sont les petits « plus » qui peuvent faire la différence…

Les cartes !!! Nous connaissons tous les cartes officielles, reste les autres. Par contre là, c'est du *taff*. Rechercher les bonnes, celles qui seront appréciées, celles qui pourront servir pour des scénarii. Il faut tout de même les imprimer, les assembler et les plastifier. Tout ceci fait partie du temps que l'on consacre dans l'optique de surprendre et de faire plaisir aux joueurs…



Une des cartes peu connues que l'on peut rencontrer lors des tournois organisés par Christophe Collobert. Photo prise le 3 juin 2007 dans les locaux de Georges lors du tournoi draft Alliance and Empire.

Le second pilier est dédié aux rencontres. Le bon dosage pour une après-midi c'est 4 parties, le top étant avec des scénarii. Il faut qu'ils soient simples et agréables à jouer, qu'ils soient équilibrés et avec un brin de suspense… Pour ceci, il faut avant tout trouver un fil conducteur, le temps de les tester, de les remanier, et au cas où de préparer le matos annexe, tout ceci pour parfaire les rencontres.

Et dans tout ça, quelles sont les attentes des participants ? Il y en a une multitude.

- La toute première est, comme moi, le fait de passer un bon moment. C'est là qu'il faut toujours être vigilant, être à l'écoute des uns et des autres. A titre d'exemple, mon dernier événement en date « Story Line » permettait à chaque participant de laisser libre court à son imagination, à son envie de revivre une scène, une situation de la saga. Mais encore, pour ceux qui ont la patience de customiser des personnages, quoi de plus agréable que de jouer avec leurs créations ?



- Ensuite, il y a aussi les lots. Il ne faut pas oublier ce dernier chapitre une fois le classement établi à la fin des rencontres… Personnellement, je n'ai pas l'âme d'un commercial alors c'est là que je peine le plus. Qui plus est, il faut avoir le temps de parcourir les boutiques, de discuter avec les responsables, de voir ce qu'ils peuvent « offrir » en lot ou au moins sur l'achat de boosters tout simplement. Les temps sont « durs », on ne peut pas leur en vouloir… Pour mes « Grands » événements, eh bien c'est tout simple, je pioche dans « ma réserve perso ». Lorsque j'ai la chance d'avoir gagné un beau lot, je le conserve dans cette optique (faut savoir dire non à mon *padawan* qui n'en ferait qu'une bouchée…). C'est ainsi que j'ai pu offrir un AT-AT ou un IG-88 Unleashed et autre à venir, ou encore par quelques deniers de ma poche, trouver l'occasion en profitant des soldes.





Des lots à gogo (figurines SWM, promos, bustes, …) étalés sur trois tables lors du tournoi draft Alliance and Empire du 3 juin 2007.



Les lots vus (boosters A&E, livres SW de Fleuve Noir, promos SWM, LucasFilm magazine, Unleashed figure) lors des tournois SWM dans la GenCon France 2007.

- Mais il y a aussi la « maison mère », et là c'est son rôle de promouvoir notre jeu, son jeu, son *business*… alors, j'en profite, je lance un appel, au cas où elle lisait ce premier canard SWM *frenchie* : aider un peu plus les enseignes (et pourquoi pas des particuliers à l'occasion), les promos c'est bien, des cartes ce n'est pas si mal non plus, des lots un peu plus conséquents pour des événements particuliers c'est encore mieux… voili voilà, j'ai réussi à faire passer mon petit côté râleur…

Allons bon, j'ai la « plume » qui ne peut s'arrêter alors j'en profite pour un dernier paragraphe sur « mes » souhaits !!!

Qu'est ce qui me donne envie, qu'est ce qui me trotte dans la tête en ce moment ? Sans compter les différents formats ou scénarii, j'ai toujours dans mon bloc-notes trois idées principales qui se développent, qui prennent forme…

- Un format pour célébrer les 30 ans de Star Wars… Hum hum qu'est ce qui se cache derrière tout ça ? Et bien vous n'en saurez pas plus pour l'instant !!! Certains en ont eu un écho (espérons qu'ils garderont le secret), à moins que le format soit adapté pour un TOP8 au prochain Championnat de France… sinon chez Georges avant fin 2007…
- Ensuite, il y a les leagues… Quels que soient les formats, sur Paris il y en a deux qui tournent déjà en boutiques, mais autour d'une table et surtout sur une année, ça ne s'est pas encore fait, alors…
- Et pour finir, un petit clin d'œil à nos amis les Provinciaux… Penser aux Provinciaux ! Que c'est étonnant pour un parisien ?!!! Mais non, pour moi cela va de soi. J'essaie autant que faire se peut de leur rendre la pareille sur « leur terre ». Alors j'aimerais bien pouvoir leur organiser un petit quelque chose… un événement qui sorte de l'ordinaire, autre que ceux proposés lors des salons… Un truc sur deux jours, *why not* en partenariat afin de disposer de deux salles différentes sur un week end… Mais là encore, pour leur limiter les frais, il faudrait s'arranger avec les Parisiens, les « locaux », afin de disposer d'un max d'hébergement…

Bon, vous savez tout maintenant, prenez ce que vous voulez. Bien des choses écrites ci-dessus, je le reconnais, sont criantes de vérité mais le plus délicat est de les appliquer en faisant plaisir à tous… Alors restez à l'écoute des joueurs, innovez pour des thèmes, donnez de votre temps pour travailler vos scénars, tout ceci est la meilleure des promotions possibles. Je reste ouvert à toute suggestion, à toute critique, c'est la seule manière de bonifier les rencontres…

Et puis mon tout dernier clin d'œil : n'oublions pas nos Dames. Je les remercie pour les cakes, gâteaux, boissons ; pour notre disponibilité pour les tournois ; pour l'espace vital pris par nos figurines, DVD, bandes dessinées, romans, et pour toutes ces heures qu'elles nous permettent de consacrer à notre jeu… mais aussi pour leurs petites remarques qui nous font sourire (entre autres…).

Lancez-vous dans l'aventure ! Si vous le faites, que la Force soit avec vous, besoin, vous en aurez…

Christophe Collobert n'est autre que le très bien connu ADX, son pseudo dans le forum minis.aceboard.fr (dans ce forum il est classé Imperial Commander avec 700 messages postés depuis octobre 2004). Il tient actuellement la troisième place dans le classement DCI français en catégorie Star Wars Miniatures Construit et la neuvième place en catégorie Star Wars Miniatures Limité. Sa passion est axée sur Star Wars Miniatures mais il serait ravi de vous affronter de temps en temps dans une partie Heroclix ou Dungeons and Dragons. Il est une de nos références en matière de tournois en nous proposant régulièrement des tournois hors norme où tous les participants ont une chance de gagner.

Les tournois et événements à venir

- Tournois / Démos :
  - 13 et 14 octobre : Championnat de France 2007 à la Porte de Versailles (Paris Expo)
  - 27 et 28 octobre : Démonstration Star Wars Miniatures lors du Star Wars REUNION II au Grand Rex (Paris, 2ème arrondissement)
- Sorties :
  - Prévue pour le 13 novembre 2007 : Star Wars Galaxy Tiles
  - Prévue pour le 20 novembre 2007 : Set 9, The Force Unleashed
  - Prévue pour le 7 mars 2008 : Set 10, Legacy of the Force

* Note de l'éditeur en chef : Il s'agit bien évidemment du forum minis.aceboard.fr.





NATIONALS



CHAMPIONNAT DE FRANCE 2007

Quand ?

Samedi 13 et dimanche 14 octobre.

Où ?

Salon *Monde du Jeu*
Paris Expo
Porte de Versailles
75015 Paris

Règlement

- **Format**

  Scénario standard : Construit (150 points).

- **Déroulement du tournoi**
  - ***Samedi 13 octobre :*** Ouvert à tous. Inscriptions à 10h30 et début du tournoi à 12h00.
  - ***Dimanche 14 octobre :*** Début du **Top 8** à 11h00.

- **Durée des rondes : 60 minutes**

  Le nombre de ronde varie en fonction du nombre de participants.

- **Top 8**

  A l'issu des rondes suisses, les huit meilleurs joueurs seront qualifiés pour participer au Top 8, en élimination directe. Le format reste inchangé. Le vainqueur de la finale deviendra le **Champion de France Star Wars Minis 2007.**

- **Arbitres DCI**

  Jeff Govindoorazoo
  Denis Havart
  Kazutoyo Yasukawa

- **Niveau d'application des règles**

  Compétitif

- **Règles et règlements officiels**

  Disponibles sur http://www.thedci.com

Dotation

De nombreux lots seront distribués :

- **Des boosters Star Wars Miniatures :**
  - Alliance and Empire
  - Champions of the force
  - …
- **Des figurines promotionnelles Star Wars Miniatures**
- **Des figurines Star Wars – Hasbro :**
  - Collection *Unleashed*
  - Battle pack
  - Vaisseaux
  - …
- Le **Champion de France** gagnera **un voyage pour un tournoi international** Star Wars Miniatures (*date et lieu à déterminer).*
- Seront aussi récompensés :
  - Le Top 8
  - Le meilleur joueur de chaque faction
- Tous les joueurs repartiront avec une figurine promotionnelle Star Wars Miniatures !

Les pré-inscriptions sont désormais ouvertes dans le site http://wizards-registration.com dans la rubrique « Others ».



Le casse-tête d'actualité :

Comment créer une équipe Nouvelle République compétitive ?

par **Arnaud Pontarlier**

Voilà une question bien intéressante.

Un rapide tour d'horizon de cette faction nous montre que la moitié des figurines disponibles sont des Very Rare pas incontournables, 3 figurines de troupes pas non plus exceptionnelles, et une Rare toute récente qui remonte clairement le niveau. Voici la liste et quelques appréciations :

- **Luke Skywalker, Jedi Master** (*Universe*, Very Rare) est un bon attaquant, mais son coût élevé et son effet de commandement (chaque allié avec des points de Force commence la partie avec un point de force de plus), bien dans l'histoire mais pas très performant, en font une figurine à éviter en format 200 points. À jouer en format 300 points, ou en Story Line.

- **Mara Jade, Jedi** (*Alliance and Empire*, Rare) : la Nouvelle République tient dorénavant son porte-drapeau. Elle est tout bonnement la plus forte et peu vous faire 120 points de dommage en un seul tour (Cunning Attack + Lightsaber Assault + Twin Attack). Attention SPOILER !!!

- **Corran Horn** (*Champions of the Force*, R) est bon, un peu cher, mais j'apprécie son Melee Reach 2.

- **Kyle Katarn** (*Universe*, VR) est inconsistant, à éviter.

- **Jacen Solo** (*Champions of the Force*, VR) pourrait être incontournable avec son Unleash the Force 60, mais ses 60 points de vie et son Force Empathic 10 en font un boulet dans l'équipe. Son Affinity avec Leia est néanmoins intéressante.

- **Jaina Solo** (*Champions of the Force*, VR) est très bien, sa complicité avec son frérot est sympathique mais dangereuse, sa grande importance réside dans son Affinity avec son père. Papa Solo apporte de la profondeur à la team. En utilisant **Han Solo, Rebel Hero** on peut récupérer un effet de commandement quasi inexistant en Nouvelle République et un tireur assez fort.

- **Talon Karrde** (*Bounty Hunters*, VR), un super personnage. Une combo à lui tout seul avec son Recon et Fringe Reserve 20 : 2 chances par round (10%) de faire 11 au dé. Mais là n'est pas sa raison d'être. Son Disruptive en fait un incontournable. Sa faiblesse en points de vie le met sur la liste des cibles privilégiées. Il est préférable de le jouer avec un Bodyguard ou de lui référer un Nym, meilleur tireur et plus résistant.

- **Young Jedi Knight** (*Universe*, Non Commune): Knight Speed est une bonne chose mais seulement 20 points de dégâts, c'est un peu léger.

- **New Republic Commander** (*Universe*, Non Commune) et **New Republic Trooper** (*Universe*, Commune) : des tireurs sans plus.

Plusieurs types de teams sont possibles et vous mèneront à la victoire.

Par exemple une team à thème comme Jedi Speed (Luke + Young Jedi Knights) peut prendre de vitesse l'adversaire.

On ne peut pas à proprement parler de team Nouvelle République quand la compo ne comporte qu'une seule figurine de la faction (Mara Jade + des bounty hunters par exemple).

Je vous propose plutôt une team reprenant une partie de ces explications. Elle est bourrée de petites combos et bonnes interactions et reste, très respectable puisqu'elle vous permettra de gagner pas mal de parties.

Type d'Equipe : Tournoi à 200 pts
Nombre de figurines : 11
Points cumulés : 560
HP / Coût : 2,545
17 points de Force
Prix : Elevé



#	Set	Nom	Nb	Coût	HP	Def	Att	Dam
37	AlEmp	Mara Jade, Jedi		45	110	20	12	10
53	CotF	Jacen Solo		25	60	18	12	20
54	CotF	Jaina Solo		25	70	19	10	20
47	Univ	Han Solo, Rebel Hero		35	90	19	11	20
50	Univ	Princess Leia, Rebel Hero		14	60	15	8	10
49	AlEmp	Lando Calrissian, Dashing Scoundrel		18	50	17	8	20
57	AlEmp	Wicket		8	20	16	6	10
59	CotF	Ugnaught Demolitionist		3	10	12	0	10
22	Univ	Lobot		27	20	11	0	0
Renfort de Lobot :								
17	Univ	Dr. Evazan		10	30	13	3	10
45	AlEmp	Human Force Adept		10	40	15	4	10

Effets de commandement :

Han Solo, Rebel Hero
Les alliés suiveurs (*followers*) dans les 6 cases gagnent Advantageous Attack (+10 points de dommage contre un ennemi qui n'a pas encore été activé pendant ce round).

Princess Leia, Rebel Hero
Au moment où un allié suiveur (follower) dans les 6 cases achève un ennemi, il a la possibilité de bouger de 2 cases supplémentaires sans provoquer d'attaque d'opportunité et cela ne l'empêche pas d'utiliser les extra attaques restantes.

MARA JADE, JEDI	Cost 45 Hit Points 110 Defense 20 Attack +12 Damage 10 AE 37/60 R NEW REPUBLIC	Cunning Attack Deadly Attack Lightsaber Stealth. Twin Attack Unique	Force 4 Lightsaber Assault Lightsaber Block
JAINA SOLO	Cost 25 Hit Points 70 Defense 19 Attack +10 Damage 20 COTF 54/60 VR NEW REPUBLIC	Affinity (Han Solo) Cunning Attack Double Attack Melee Attack Synergy (Jacen Solo) Unique	Force 3 Lightsaber Deflect
JACEN SOLO	Cost 25 Hit Points 60 Defense 18 Attack +12 Damage 20 COTF 53/60 VR NEW REPUBLIC	Affinity (Leia) Double Attack Force Ascetic Force Empathic 10 Melee Attack Protective +20 (Leia) Synergy (Jaina Solo) Unique	Force 4 Unleash the Force 60
PRINCESS LEIA, REBEL HERO	Cost 14 Hit Points 60 Defense 15 Attack +8 Damage 10 UNIV 50/60 VR REBEL	Unique	Force 2 Commander Effect When a follower within 6 squares defeats an enemy, it may immediately move 2 squares. This move does not provoke attacks of opportunity and does not prevent the use of extra attacks.
HAN SOLO, REBEL HERO	Cost 35 Hit Points 60 Defense 15 Attack +8 Damage 10 UNIV 47/60 VR REBEL	Accurate Shot Cunning Attack Mobile Attack Unique	Force 1 Commander Effect Followers within 6 squares gain Advantageous Attack (+10 Damage against an enemy who has not activated this round)
LANDO CALRISSIAN, DASHING SCOUNDREL	Cost 18 Hit Points 50 Defense 17 Attack +8 Damage 20 AE 49/60 R FRINGE	Evade Mobile Attack Opportunist Unique	
LOBOT	Cost 27 Hit Points 20 Defense 11 Attack +0 Damage 0 UNIV 22/60 VR FRINGE	Cyborg Fringe Reinforcements 20 Override Unique	
WICKET	Cost 8 Hit Points 20 Defense 18 Attack +6 Damage 10 AE 57/60 R FRINGE	Ewok Melee Attack Stealth Swarm +1 Traps Unique	
UGNAUGHT DEMOLITIONIST	Cost 3 Hit Points 10 Defense 12 Attack +0 Damage 10 COTF 59/60 C FRINGE	Melee Attack Satchel	
DR. EVAZAN	Cost 10 Hit Points 30 Defense 13 Attack +3 Damage 10 UNIV 17/60 VR FRINGE	Homicidal Surgery Rapport (Ponda Baba) Unique	
HUMAN FORCE ADEPT	Cost 10 Hit Points 40 Defense 15 Attack +4 Damage 10 AE 45/60 C FRINGE	Melee Attack	Force 3 Force Alter Force Weapon

Description de la team et stratégie

Mara Jade est la tueuse professionnelle. En agissant contre des figurines non activées elle fera de nombreux morts grâce au Cunning Attack. Elle tire à +12. Mais sa véritable force s'exprimera au contact avec Lightsaber Assault.

Dans cette équipe, la famille Solo est au complet.*

En restant groupés, Jaina attaquera à +14, voire +18 et provoquant 30 points de dommage en Cunning Attack. Soit 60 points de dommage en Double Attack.

Jacen fera de son mieux, il pourra attaquer de son côté à +16 et se fâcherait tout rouge pour 80 points de dommage si maman Solo était blessée. Jacen devra utiliser son pouvoir assez éloigné de ses alliés afin de ne pas trop les amocher.

Dans la gamme des bons tireurs, nous avons recruté Han Rebel Hero. Son attaque en Accurate Shot, plus Mobile attaque à +11 ou +15 selon les cas feront des petits trous dans les armures adverses. L'équipe profitera de l'effet de commandement de Han. Mara pourra donc faire jusqu'à 160 dommages, Jaina 80 et Jacen 100.

Vu le nombre d'extra attaques possibles, il apparaît judicieux d'adjoindre Leia Rebel Hero. Son effet de commandement est intéressant. Lire plutôt : Je fais plein de dégâts et après je me jette sur un autre. Ses 60 points de vie pour 14 points la rendent bien résistante et permettent, quand elle est blessée (cf. Jacen), d'avoir encore une bonne marge.

Lando joue le harceleur professionnel. En fin de round, il fera facilement ses 30 points de dommage puis ira se cacher.

Wicket approchera à pas feutrés, sa proximité rendra les touches plus faciles.

Lobot devra se protéger. Lui et l'Ugnauth Demolitionist s'amuseront avec les portes.

Dr. Evazan aura plusieurs rôles. En premier, il blessera à la fin du premier round Leia, afin d'énerver un peu plus Jacen (Protective +20). Il aura donc une chance sur 2 de soigner un éventuel autre blessé. Le reste de la partie, il pourra répéter l'opération sur le Human Force Adept afin de le tuer et ainsi déclencher le pouvoir Jedi de Jacen.
Il est clair que ce docteur n'est pas le meilleur médecin, mais il a l'avantage de soigner à n'importe quelle distance, caché de tous.



Une autre combo est envisageable avec un **Trandoshan Mercenary** (*Alliance and Empire*, Non Commune) : prendre les 10 points de vie à ce mercenaire, qui les récupérera au tour suivant avec Régénération. Pas mal et marrant !!

En résumé, la stratégie:

Fin du 1er round:

- On déplace Mara et la famille Solo (sans la maman) vers l'avant.
- On utilise Dr Evazan sur Leia, que l'on déplace juste après.
- Lando se place où commence son travail de tireur de loin.

Au moment d'arriver au contact, puis par la suite:

- On commence à jouer les personnages avec Cunning Attack,
- On regroupe un maximum d'assaillants, afin de bénéficier d'un maximum de bonus (attention à Jacen),
- Lando tire,
- Dr Evazan tente de soigner à distance les blessés en prenant 10 points par tour à l'Human Force Adept (à moins que vous préfériez envoyer l'Adept directement à la mort pour pouvoir utiliser ce pouvoir le plus rapidement possible).

Bonnes parties.



Arnaud Pontarlier est Flyerman_2 dans la section Star Wars Miniatures du forum minis.aceboard.fr (Imperial Commander avec plus de 300 messages postés). Il est classé huitième et quatrième dans le top 20 des meilleurs joueurs de Star Wars Miniatures de France, dans les catégories SWM Constructed et SWM Limited, respectivement. En décembre 2006, Arnaud décide de lancer son blog http://starwarsminiatures.over-blog.com axé sur la création d'équipes (compétitives, pour le fun et/ou surprenantes) ainsi que sur les comptes rendus des matchs de tournoi. On y compte déjà une bonne trentaine d'articles « Equipes de la semaine ».

Sélection de teams New Republic à 200 points à tester d'urgence

Jaina Solo → Han Solo, Rebel Hero Mara Jade, Jedi Talon Karrde Boba Fett, Enforcer Lobot → Lando Calrissian, Dashing Scoundrel 2 Ugnaught Demolitionist	9 activations Hits Points : 520 HP / Coût : 2,38 Def / Att : 16,11 / 6,67 Force 8	Un max de points dans une équipe ou tout le monde bénéficie du CE de Han Solo. Boba lance ses missiles et avec Han protège l'avancé de Mara et de Jacen vers les lignes ennemies.
Luke Jedi Master Mara Jade, Jedi New Republic Commander 5 New Republic Troopers Garindan	9 activations Hits Points : 360 HP / Coût : 1,80 Def / Att : 15,00 / 8,67 Force 6 (+1 par round)	Les époux Skywalker épaulés par une petite armée de New Republic Troopers qui peuvent combiner avec Garindan pour profiter du Spotter +30.
Jacen Solo → Princess Leia, Hoth Commander New Republic Commander 7 New Republic Troopers Lando Calrissian, Hero of Tanaab Medical Droid 3 Ugnaught Demolitionist Zuckuss	16 activations Hits Points : 380 HP / Coût : 1,91 Def / Att : 13,62 / 5,94 Force 6	Les troupes qui ne meurent jamais grâce au Medical Droid et Leia. Zuckus donne un petit avantage lors de l'initiative et avec Lando et le Commander on pourra choisir entre une attaque mobile ou une attaque à +4 selon la situation présentée.
New Republic Commander 6 New Republic Trooper IG-88 Iktotchi Tech Specialist Lando Calrissian, Hero of Tanaab X-1 Viper Droid	11 activations Hits Points : 390 HP / Coût : 1,96 Def / Att : 14,36 / 7,64 Force 0	Story Line Team - Unité d'assaut sur Byss (vue dans Dark Empire II). Le X-1 couvre les NR troppers postés à l'arrière qui peuvent faire du Mobile Attack si besoin. L'Iktotchi pourra réparer le X-1 ou IG-88.
Mara Jade, Jedi Talon Karrde 2 Abyssin Black Sun Thug Defel Spy Lando Calrissian, Hero of Tanaab Mistryl Shadow Guard 2 Vornskr	9 activations Hits Points : 500 HP / Coût : 2,50 Def / Att : 16,00 / 8,33 Force 4	Team à thème : Talon Karrde avec ses deux fidèles « chiens », sa copine d'aventures Mara, son copain d'affaires Lando et quelques acolytes.

* Note de l'éditeur en chef pour les puristes : Anakin Solo ne peut pas être pris en compte car il n'a pas encore édité (malheureusement !). Espérons que ceci changera après la sortie de la série Unleashed the Force.

APPEL A LA COMMUNAUTE

Vous l'avez sûrement remarqué, cette publication est essentiellement un magazine **de** la communauté francophone de SWM **pour** la communauté. En effet, tous les articles de ce magazine ont été crées par des membres du forum http://minis.aceboard.fr, l'un des forums francophones de Star Wars Miniatures les plus actifs.

Chère lectrice, cher lecteur, vous êtes invités à participer à ce projet en proposant vos créations. Et par création, il faut comprendre tout élément (articles, scénarios, analyse des règles, dessins artistiques, photo montages) lié à l'univers de Star Wars Miniatures et pouvant être intégré dans *Initiative*.

Je suis convaincu qu'il y a déjà une idée d'article qui trotte dans vos méninges, ou un scénario « Story Line » que vous venez de tester et que vous voudriez faire connaître, ou un rapport de tournoi que l'équipe d'*Initiative* aura loupé, ou encore une photo avec les miniatures faisant la pose que vous voulez partager… Dans tous ces cas de figure, n'hésitez pas, contactez-nous et nous vous trouverons la place qu'il faut pour mettre en valeur vos créations.

Sont invités à participer également tous ceux qui souhaitent créer un article n'ayant pas un rapport direct avec SWM ou SW, mais avec d'autres jeux similaires tels que Dungeons and Dragons, Axis and Allies, Dreamblade, Heroclix, etc. Bien évidemment, nous mettrons la priorité sur les articles liés à Star Wars Miniatures, mais nous ne délaisserons pas pour autant les autres jeux et vos articles auront aussi leur place.

Je me dois de signaler également que bien qu'important, le forum minis.aceboard.fr n'est pas le seul de la communauté francophone Star Wars Miniatures. En conséquence, cet appel, cette invitation, est également valable pour tous les joueurs et collectionneurs éparpillés un peu partout, dans divers forums, dans divers pays francophones…

Pour participer à ce projet, présentez-vous en quelques mots et envoyez-nous vos créations à l'adresse mail master.ooroo@gmail.com.

CLAUDE MARTIN BRITO

Quelques idées à développer :

- Evolution dans le temps du jeu SWM (les personnages clés du jeu au fil du temps).
- Comment mettre en place un championnat SWM national étalé dans l'année ? Ce projet est-il faisable ?
- Et si l'image de couverture du prochain numéro d'*Initiative* était la vôtre ?
- SWM pour les débutants : Quels sont les éléments que vous auriez aimé connaître quand vous vous êtes lancés dans le jeu et que personne ne vous avait appris ?
- Elargissez l'univers de Star Wars ! Faites une petite nouvelle en racontant une histoire inédite.
- Critique et analyse du projet américain *The Lost 20*.
- Présentez votre site web !





Introduction à Dungeons & Dragons Miniatures

par **Jean-Marie Gagnepain**

Bien avant qu'apparaisse Star Wars Miniatures avec le set Rebel Storm, Wizard of the Coast (WotC) avait fait un grand pas dans le jeu collectionnable en plastique prépeint avec la sortie de Dungeons et Dragons Miniatures.
Je vais tenter de vous le présenter ici, mais je me permets de vous avertir que cet article s'adresse avant tout à des gens familiarisés avec le jeu SW miniatures donc avec le principe du collectionnable ou avec le système D20.

Principes du jeu

Dungeons et Dragons Miniatures a une double ambition. La première est de servir d'accessoires pour le jeu de rôle en permettant de représenter simplement et fidèlement tous les personnages des nombreux univers de Dungeons & Dragons, que ce soit les personnages joueurs (guerriers, paladins, Ranger Elfe, Roublard Halfling ou même les plus typés : demi-orc, célestes etc…), ou quelques PNJ (organisations combattantes comme la Silver Flamme, les troupes de Cormyr ou plusieurs tribus ; divers prêtres et clercs et même quelques « civils » : sages, prisonniers etc…) et bien sûr tous les monstres traités dans les différents manuels et codex (à terme évidemment), avec des monstres communs comme les orcs, gobelins, nains ou elfes mais aussi des monstres plus spécifiques : flagelleurs mentaux, dragons spawns…
C'est le principal débouché de Dungeons et Dragons Miniatures (jouant en cela le rôle des collectionneurs non joueurs de SW miniatures). D'ailleurs au verso de chaque carte de statistiques de D&D miniatures, on trouve les caractéristiques de la figurine pour le jeu de rôle.
La deuxième ambition est bien sûr de créer un jeu d'escarmouche basé sur les règles d'engagement du D20 (auquel les joueurs de SW Miniatures sont habitués).
Les règles de D&D Miniatures sont très similaires à celle de son petit frère (mis à part quelques éléments que j'aborderais par la suite) et tout joueur de SW Miniatures est capable de jouer rapidement.
Je ne m'étendrais pas ici sur les bases du jeu, comme le fait par exemple que les figurines aient une carte de statistiques ou une valeur d'attaque auquel s'ajoutera un D20, ou une valeur de dégâts qui sera retranché aux points de vie de l'adversaire… il s'agit des notions possédées par tous les joueurs de SW Miniatures.
Les figurines sont divisées en quatre factions (Loyal Good, Chaotic Good, Loyal Evil, Chaotic Evil), plus quelques figurines avec plusieurs affiliations possibles.
L'extension Underdark introduit les cartes épiques, qui sont des versions plus puissantes de monstres ou de personnages pour les parties de 500pts (au lieu des 200pts habituels). Ainsi, chaque figurine épique (une demi-douzaine par extension depuis Underdark, mais WotC sort régulièrement de nouveaux profils « épiques » pour des figurines déjà existantes) possède deux cartes, une normale pour les parties à 200pts et une carte de couleur bleue sans verso pour les parties épiques (à noter

que les figurines huges ne sont jouables qu'en formats épiques).

Présentation des figurines

Les figurines sont en plastique prépeint comparable à celui de SW Miniatures, il y a 13 extensions déjà sorties (la dernière étant à l'heure actuelle Night Below). Les premières figurines ont une qualité de peinture et de sculpture bien en deçà des normes de SW miniatures mais elles n'ont cessé de s'améliorer avec chaque set (avec bien sûr certains modèles plus ou moins réussis).

À titre d'exemple, je vous présente ci-dessous le visuel de quelques figurines du premier set (je me limite aux communes et non communes, les rares bénéficiant en règle générale de plus d'attention) :



Dwarf Axefighter (3/80 C), **Human Commoner** (8/80 C) et **Devis** (20/80 U) du set Harbinger (de gauche à droite)

On constate également que WotC a en plus la très mauvaise habitude de ne pas peindre certains boucliers (ce qui peut permettre de réaliser de beaux symboles héraldiques pour le peintre confirmé, mais est très désagréable si on considère que prépeint signifie peint définitivement).



Gnome Recruit (24/80 C) de Harbinger, **Dwarven Defender** (2/60 R) de Dragoneye et **Caravan Guard** (01/60 C) d'Angelfire (de gauche à droite)

Cette tendance s'est heureusement inversée et la gamme s'est beaucoup améliorée comme le montrent certaines des pièces des derniers sets.



Ice Mephit (34/60 U) de Night Below



Drow Encorcer (51/60 U) de Night Below



Hobgoblin Marshal (33/60 C) de Night Below

L'univers très riche de Donjons et Dragons permet aussi de réaliser certaines pièces particulièrement belles comme les dragons montés, certains élémentaires ou les avatars des différents dieux.

Gamme

Ce qui me conduit à la gamme existante : avec 13 extensions et 60 figurines par extension (sauf le premier set Harbringer qui en comptait 80, et Giants of Legend qui en compte 72), on arrive à 812 figurines différentes (sans compter la gamme Icon). Il y a donc une très grande variété de figurines, toutes les races majeures sont couvertes et seuls quelques monstres caractéristiques (comme le cube gélatineux) sont encore manquants.
Plusieurs figurines bénéficient de réédition (avec une nouvelle posture mais les mêmes statistiques comme un stormtrooper de SW miniatures) mais sont souvent des versions évoluées (il y a trois ou quatre sortes de guerriers gnolls par exemple). Les dragons figurines emblématiques bénéficient d'un traitement de faveur car les principaux seront à terme sortis dans chaque phase de leur vie (très jeunes : small, jeunes : medium, adultes : large, vénérables : huge et même certains encore plus imposants…).

Chaque extension a un thème particulier qui lui donne son nom (Underdark : figurines des profondeurs comme les elfes noirs, nains, monstres troglodites ; War of the dragon queen : centrée sur les dragons ; Angelfire sur les anges et démons), mais le thème ne recouvre qu'un tiers du set environ car Wizard of the Coast tient à ce que ses sets ne soient pas boudés par des Maîtres du jeu ou des joueurs pratiquant un autre royaume ou un autre type d'environnement.

Un set sur quatre est accompagné d'un starter, ce qui permet à D&D de toujours bénéficier de starters disponibles (Night Below ayant enfreint cette « règle »). Deux extensions, Giants of Legend et War of the Dragon Queen, contiennent des figurines de taille huge.

Mais l'élément le plus marquant quand on regarde la gamme de D&D Miniatures est que les sets ne sont jamais réédités. WotC crée ainsi une pénurie qui alimente un marché de l'occasion florissant. Ainsi, bien que les figurines aient une tendance à devenir de plus en plus puissantes au fur et à mesure des sets, les figurines les plus anciennes sont celles qui ont la plus grosse cotation.

Enfin, WotC a commercialisé une gamme icon pour vendre des figurines de taille «gargantuan ou collossal » (pour information l'ATAT est une figurine collossal, et les gargantuans sont entre le huge et le collossal).
A l'heure actuelle ce sont les dragons maléfiques qui sont à l'honneur avec deux gargantuans (un noir et un bleu de toute beauté) et un collossal (un rouge). Le prochain sera un dragon blanc gargantuan qui sera vendu avec deux figurines exclusives (dont une qui n'est qu'une version repeinte d'une figurine du dernier set mais l'autre est une nouvelle version de la figurine actuellement la plus cotée du jeu : Drizzt do'Urden). Mais on évoque pour le futur un avatar d'un dieu maléfique de taille gargantuan ou collossal (Orcus, un dieu des morts dans D&D). Chacun de ces dragons est livré avec sa carte de statistiques et une carte représentant son repaire.

Même si cela ne concerne pas vraiment la gamme D&D Miniatures au sens strict, WotC vend des cartes sous formes de livrets appelés « fantastic locations » et qui contiennent non seulement deux cartes recto-verso mais aussi une aventure pour le jeu de rôle (un peu dans le principe des Ultimates missions de SW, mais avec plus de cartes et moins de scénarios). Les joueurs de D&D Miniatures ont donc un stock de cartes impressionnant par rapport aux joueurs de SW Miniatures.



Atouts de Dungeons & Dragons

D&D Miniatures est un jeu très riche, qui peut se jouer à plusieurs niveaux. L'importance de la gamme permet de faire des parties à thèmes avec une équipe basée sur une race (nains, elfes, gnolls, gobelins, géants, dragons, morts vivants…) ou sur un type de stratégie (avec de nombreux archers, ou magiciens, ou troupes rapides, ou basée sur une règle spéciale commune).
Cette grande diversité permet de reconstituer des passages de la littérature fantastique, de films (bon, les films D&D sont nuls mais ce ne sont pas les seuls films d'héroic fantasy) et est idéale pour les aventures de jeu de rôle.

Les figurines suivent fidèlement certains concepts et dessins des manuels. Ci-dessous je vous montre quelques exemples (avec des images tirées de la section D&D du site de WotC).



Ethereal Marauder (49/60 U) du set Blood War



Destrachan (29/60 U) du set Aberrations



Sacred Watcher (08/60 U) du set War Drums

Vis-à-vis des tournois, il n'existe aucune force invincible, toute armée ou stratégie ayant sa némesis (si vous avez une armée de morts vivants, vous courrez de gros risques face à une armée de prêtres et de paladins ; si vous utilisez des archers, vous serez dépassé par une troupe d'invisibles ; des élémentaires de feu souffriront face à une armée causant des dommages de glace etc…). Ceci rend les tournois un peu aléatoires (je rassure tout le monde, il est tout de même possible de faire des armées redoutables et optimisées, mais on n'est jamais à l'abri de la composition d'équipe idéale contre son armée).

D&D Miniatures est aussi une gamme intéressante pour les autres jeux de rôle fantastiques (et même pour certains jeux de figurines où ils peuvent servir de proxies) car elle est en grande partie beaucoup moins typée que celle de SW Miniatures (certains joueurs de SW Miniatures ont d'ailleurs utilisé des figurines D&D pour faire des conversions ou des profils de monstres pas encore sortis).





Bralani Eladrin (14/60 R) du set Blood War et **Ghaele Eladrin** (19/60 R) du set Angelfire

Différence par rapport à Star Wars Miniatures

Commençons par un ou deux points concernant les règles. D&D Miniatures possède des règles de moral (chaque figurine fait un test de moral quand elle a perdue la moitié de ses points de vie) et cela en utilisant une caractéristique de sauvegarde qui représente à la fois son moral et sa capacité à résister aux sortilèges. C'est un élément fondamental qui se doit d'être pris en compte dans toute stratégie, ce qui me conduit à la deuxième grosse différence.

Les commandants sont très nombreux dans D&D et ils ont un effet de commandement à 6 cases mais

apportent aussi : (1) un bonus pour obtenir l'initiative (rien de comparable à Thrawn) qui consiste à ajouter le plus haut score de commandement de l'armée à son jet, et (2) un bonus au jet de moral des troupes (ils sont d'ailleurs nécessaires au ralliement des fuyards). Le niveau de commandement va généralement de 1 (petit chef hobgobelin secondaire), à 7 (général nain).

Un autre point qui peut rebuter un joueur de SW Miniatures est la profusion d'habilités spéciales et de sortilèges. Même une petite troupe commune à 8 points va bénéficier de 2 ou 3 capacités spéciales qui sont même parfois le privilège de cette unité (alors qu'à SW Miniatures la plupart des habilités spéciales sont récurrentes d'une figurine à l'autre). De même, la liste des sorts disponibles dans l'univers de D&D est colossale et les lanceurs de sorts sont légions (un paladin avec un petit sort de soin, une aberration avec un sort de paralysie par exemple).

Je ne vais pas faire une liste exhaustive des règles (règle de charge, première diagonale qui vaut 1 point de déplacement alors que la deuxième vaut 2, tenailles, …), mais il est évident que celles de D&D Miniatures sont légèrement plus complexes que celles de SW Miniatures, et cela à cause de la richesse et de la variété des profils.

D'un point de vue de la collection, il y a assez peu de collectionneurs purs (qui ne font ni JDR, ni parties de D&D Miniatures) contrairement à SW Miniatures, mais on bénéficie d'une figurine de plus par booster par rapport à SW (la licence doit coûter moins cher, ça vous étonne ?). Fait remarquable : il y a très peu de figurines « uniques », c'est-à-dire ayant la capacité spéciale Unique (vous ne pouvez jouer qu'une seule figurine de ce type dans votre armée).

La plupart des rares sont des figurines de monstres imposants ou nécessitant un travail appliqué (par exemple sur les 24 rares de la dernière extension, il n'y avait que trois ou quatre uniques qui sont des figurines emblématiques de divers univers D&D, ici : Raistlin Majere de Dragon Lance ou Wulfgar des Royaumes Oubliés par exemple). L'intérêt de ce fait est que les rares en double sont moins problématiques (deux trolls ou deux cavaliers squelettes peuvent être intéressants).

Un autre élément lié à la collection est qu'il n'existe pas de Very Rare dans D&D Miniatures et on peut donc théoriquement avoir toute la série en deux box (puisqu'il n'y a « que 24 rares »). Cet aspect limite d'ailleurs un peu les prix au détail (même si l'absence de réédition va avoir le même effet sur les anciennes figurines).

Voilà, j'espère que cet article vous aura permis de mieux connaître D&D miniatures et peut-être même de vous y essayer.



Jean-Marie Gagnepain est Seigneur Sagan dans la vie virtuelle. S'il n'est pas en train de poster des messages dans les sections D&D et SW du forum minis.aceboard.fr (classé Grand Moff avec environ 1200 messages postés depuis septembre 2005), il est sûrement en train d'organiser des événements au sein de l'Association du Jeu Fantastique de Versailles dont il est le président. Chaque samedi, de 10 heures à 19 heures, vous pouvez rejoindre Seigneur Sagan et ses acolytes dans les locaux de l'AJFV pour jouer ou tester le jeu de votre préférence qui serait très probablement parmi la liste des 85 et quelques jeux proposés. Pour plus d'informations, je vous invite à visiter leur site : http://ajfv.free.fr

---



CONCOURS INITIATIVE

1. Comment s'appelle le magazine ?
   - ❑ a. Initiative
   - ❑ b. SWM Magazine
   - ❑ c. Miniatures Magazine

2. Comment annuler les effets de commandement ?
   - ❑ a. Disruptive
   - ❑ b. Jedi Mind Trick
   - ❑ c. Expelarnus !

3. Lesquels de ces personnages ne sont pas mentionnés dans l'équipe rebelle proposée par Danykin dans son article ?
   - ❑ a. Rebel Trooper
   - ❑ b. Rebel Pilot
   - ❑ c. R2-D2, Astromech Droid
   - ❑ d. Princess Leia, Hoth Commander
   - ❑ e. Han Solo

4. Le groupe de musique « Figrin Dan et Les Modal Nodes » fut l'objet d'une conversion crée par Cody. Quelle place à-t-elle gagné quelle place lors du « Concours Star Wars Conversions 2007 » ?
   - ❑ a. 1ère
   - ❑ b. 2ème
   - ❑ c. 3ème

5. C'est quoi « SWMinis.mod » ?
   - ❑ a. Un fichier de gestion de figurines
   - ❑ b. Un module de jeu pour Vassal
   - ❑ c. Le pseudo d'un membre du forum minis.aceboard

6. Qui est Jason Tanner ?
   - ❑ a. Un joueur de foot passionné par SWM
   - ❑ b. Le Net Rep officiel des règles de SWM
   - ❑ c. Le réalisateur du film « Clone Wars »

7. Quand est-ce qu'a eu lieu le tournoi « Story Line » organisé par ADX ?
   - ❑ a. Le jour de Pâques
   - ❑ b. Le 8 juillet 2007
   - ❑ c. Le 3 juin 2007

8. Combien d'Effets de Commandant utilise Flyerman pour créer l'équipe New Republic dans son article ?
   - ❑ a. 7
   - ❑ b. 1
   - ❑ c. 2

9. Sans compter la gamme Icon de D&D, combien des figurines existent à ce jour dans la collection D&D Minis ?
   - ❑ a. 780
   - ❑ b. 420
   - ❑ c. 812

10. Lesquels des articles proposés dans ce numéro vous ont paru les plus attirants quant à leur contenu et leur qualité ?
    - ❑ a. Thrawn : La menace bleue
    - ❑ b. Ackbar : L'autre stratège
    - ❑ c. L'art de customiser ? Comment débuter ?
    - ❑ d. Jouer à SWM sur Internet : Vassal
    - ❑ e. Interview à Jason Tanner
    - ❑ f. Idées pour promouvoir le jeu
    - ❑ g. Comment créer une équipe NR compétitive ?
    - ❑ h. Introduction à Dungeons & Dragons

11. Lesquelles des rubriques suivantes devraient être une priorité pour l'équipe de rédacteurs d'Initiative ?
    - ❑ a. Stratégie
    - ❑ b. Règles
    - ❑ c. Conversions
    - ❑ d. Aide aux débutants
    - ❑ e. Rapport d'événements
    - ❑ f. Les autres jeux

12. Comment avez-vous connu le magazine ?
    - ❑ a. Sur le forum de minis.aceboard.fr
    - ❑ b. Sur un moteur de recherche
    - ❑ c. Par un ami
    - ❑ d. Sur un salon de jeu
    - ❑ e. Dans une boutique : ________________________
    - ❑ f. Autre : _____________________________________

13. Combien de personnes participeront au concours ? ________

Nom : Prénom :
Age :
Mail :
Adresse :
CP : Ville :

Voulez-vous vous inscrire à la mailing liste du magazine *INITIATIVE* et ainsi recevoir les informations exclusives sur votre magazine tous les 2 mois ?
- ❑ OUI
- ❑ NON

Lots :

La liste de lots est disponible dans la rubrique « Concours » du site web du magazine.

Retirer les lots :
- ❑ Envoi par courrier
- ❑ Remise lors du championnat de France

Règlement :

Jeu gratuit et sans obligation d'achat. Un seul bulletin par participant. Vous pouvez participer à ce concours en envoyant les réponses ainsi que vos données personnelles à l'adresse mail suivant : master.ooroo@gmail.com.

Date limite pour l'envoi de la participation : 10 octobre 2007.

Afin de faciliter le comptage et le control des réponses, veuillez SVP envoyer les réponses sous le format suivant :

1.a, 2.abc (si réponse multiple), 3c, …

Annonce : Concours Dioramas/Conversions

Envie de reproduire la bataille des Jedis contre les séparatistes sur les arènes de Geonosis ? Ou peut-être préférez-vous concevoir une toute nouvelle figurine ?

Préparez dés maintenant vos pinceaux, vos peintures et vos cutters…

***INITIATIVE* lancera un concours de conversions et dioramas très prochainement…**

Les modalités et règlement de ce concours seront publiés dans le prochain numéro.

LES CÔTES DE LA COLLECTION SWM

Liste disponible dans le site http://minis.aceboard.fr et reproduite avec l'autorisation de *The Phantom Menace* (administrateur de la section Star Wars Miniatures)

Rebel Storm (MàJ 18-02-2007)

Rebel

1 Bothan Spy **UC** 1,22 €
2 C-3PO **R** 10,60 €
3 Chewbacca **R** 9,93 €
4 Commando on Speeder Bike **VR** 23,83 €
5 Elite Hoth Trooper **UC** 2,53 €
6 Elite Rebel Trooper **C** 0,97 €
7 Han Solo **R** 11,08 €
8 Hoth Trooper **C** 1,42 €
9 Luke Skywalker, Jedi Knight **VR** 27,50 €
10 Luke Skywalker, Rebel **R** 13,00 €
11 Obi-Wan Kenobi **VR** 27,42 €
12 Princess Leia, Captive **VR** 21,17 €
13 Princess Leia, Senator **R** 11,17 €
14 R2-D2 **R** 10,58 €
15 Rebel Commando **UC** 3,24 €
16 Rebel Officer **UC** 1,63 €
17 Rebel Pilot **C** 1,05 €
18 Rebel Trooper **C** 1,13 €
19 Rebel Trooper **C** 1,12 €
20 Wookiee Soldier **C** 0,78 €

Imperial

21 Darth Vader, Dark Jedi **R** 10,00 €
22 Darth Vader, Sith Lord **VR** 24,00 €
23 Elite Snowtrooper **UC** 6,67 €
24 Elite Stormtrooper **UC** 2,70 €
25 Emperor Palpatine **VR** 30,17 €
26 General Veers **R** 7,25 €
27 Grand Moff Tarkin **R** 7,58 €
28 Heavy Stormtrooper **UC** 2,42 €
29 Imperial Officer **UC** 2,01 €
30 Mara Jade, Emperor's Hand **R** 12,33 €
31 Probe Droid **VR** 24,83 €
32 Royal Guard **UC** 2,05 €
33 Scout Trooper **UC** 2,70 €
34 Scout Trooper on Speeder Bike **VR** 27,50 €
35 Snowtrooper **C** 1,59 €
36 Stormtrooper **C** 1,60 €
37 Stormtrooper **C** 1,66 €
38 Stormtrooper **C** 1,66 €
39 Stormtrooper Officer **UC** 2,27 €
40 Sandtrooper on Dewback **VR** 24,33 €

Fringe

41 Bespin Guard **C** 0,93 €
42 Boba Fett **VR** 40,00 €
43 Dengar **R** 6,83 €
44 Duros Mercenary **UC** 1,15 €
45 Ewok **C** 1,16 €
46 4-LOM **R** 6,50 €
47 Gamorrean Guard **UC** 1,43 €
48 IG-88 **R** 7,33 €
49 Ithorian Scout **UC** 1,48 €
50 Jabba the Hutt **VR** 26,00 €
51 Jawa **C** 1,08 €
52 Lando Calrissian **R** 8,42 €
53 Mon Calamari Mercenary **C** 0,87 €
54 Quarren Assassin **UC** 1,32 €
55 Greedo **R** 6,50 €
56 Bossk **R** 6,67 €
57 Tusken Raider **C** 0,95 €
58 Twi'lek Bodyguard **UC** 1,33 €
59 Twi'lek Scoundrel **C** 0,84 €
60 Wampa **VR** 23,33 €

Clone Strike (MàJ 18-02-2007)

Republic

1 Aayla Secura **VR** 22,00 €
2 Aerial Clone Trooper Captain **R** 11,75 €
3 Anakin Skywalker **VR** 25,40 €
4 Arc Trooper **UC** 3,20 €
5 Captain Typho **R** 6,75 €
6 Clone Trooper **C** 1,14 €
7 Clone Trooper **C** 1,06 €
8 Clone Trooper Commander **UC** 2,10 €
9 Clone Trooper Grenadier **C** 2,62 €
10 Clone Trooper Sergeant **C** 0,92 €
11 Agen Kolar **R** 7,25 €
12 General Kenobi **R** 9,75 €
13 Gungan Cavalry on Kaadu **R** 10,50 €
14 Gungan Infantry **C** 0,88 €
15 Jedi Guardian **UC** 1,92 €
16 Ki-Adi-Mundi **R** 9,08 €
17 Kit Fisto **R** 8,63 €
18 Luminara Undili **R** 9,25 €
19 Mace Windu **VR** 24,33 €
20 Naboo Soldier **UC** 4,42 €
21 Padmé Amidala **VR** 25,00 €
22 Plo Koon **R** 8,25 €
23 Qui-Gon Jinn **VR** 24,17 €
24 Quinlan Vos **VR** 25,00 €
25 Saesee Tiin **R** 9,25 €
26 Yoda **VR** 28,17 €

Separatist

27 Asajj Ventress **R** 13,58 €
28 Battle Droid **C** 0,97 €
29 Battle Droid **C** 0,97 €
30 Battle Droid **C** 0,96 €
31 Battle Droid Officer **UC** 1,88 €
32 Battle Droid on STAP **R** 10,42 €
33 Count Dooku **VR** 25,00 €
34 Dark Side Acolyte **UC** 1,92 €
35 Darth Maul **VR** 38,33 €
36 Darth Sidious **VR** 23,58 €
37 Destroyer Droid **R** 12,40 €
38 Durge **R** 9,42 €
39 Dwarf Spider Droid **R** 11,56 €
40 General Grievous **VR** 19,67 €
41 Geonosian Drone **C** 0,97 €
42 Geonosian Overseer **UC** 1,30 €
43 Geonosian Picador on Orray **R** 9,25 €
44 Geonosian Soldier **UC** 1,66 €
45 Jango Fett **R** 10,10 €
46 Security Battle Droid **C** 0,96 €
47 Super Battle Droid **UC** 1,42 €
48 Super Battle Droid **UC** 1,42 €

Fringe

49 Aqualish Spy **C** 0,78 €
50 Aurra Sing **VR** 31,33 €
51 Devaronian Bounty Hunter **C** 0,86 €
52 Gran Raider **C** 0,90 €
53 Ishi Tib Scout **UC** 1,12 €
54 Klatooinian Enforcer **C** 0,74 €
55 Nikto Soldier **C** 0,78 €
56 Quarren Raider **UC** 1,27 €
57 Rodian Mercenary **UC** 1,27 €
58 Weequay Mercenary **C** 0,78 €
59 Wookie Commando **UC** 1,50 €
60 Zam Wesell **R** 9,00 €

Revenge of The Sith (MàJ 18-02-2007)

Republic

1 Agen Kolar, Jedi Master **R** 7,07 €
2 Alderaan Trooper **UC** 1,13 €
3 Anakin Skywalker, Jedi Knight **R** 10,67 €
4 AT-RT **VR** 28,14 €
5 Bail Organa **VR** 17,00 €
6 Captain Antilles **R** 6,83 €
7 Chewbacca of Kashyyyk **VR** 17,00 €
8 Clone Trooper **C** 1,05 €
9 Clone Trooper **C** 1,08 €
10 Clone Trooper Commander **UC** 1,83 €
11 Clone Trooper Gunner **C** 1,07 €
12 Jedi Knight **UC** 1,97 €
13 Mace Windu, Jedi Master **VR** 26,50 €
14 Mon Mothma **VR** 17,71 €
15 Obi-Wan Kenobi, Jedi Master **R** 10,00 €
16 Polis Massa Medic **C** 0,91 €
17 R2-D2, Astromech Droid **VR** 21,86 €
18 Senate Guard **UC** 1,96 €
19 Shaak Ti **R** 10,71 €
20 Stass Allie **R** 9,00 €
21 Tarfful **R** 8,14 €
22 Wookiee Berserker **C** 1,17 €
23 Wookiee Scout **UC** 1,61 €
24 Yoda, Jedi Master **R** 15,50 €

Separatist

25 Battle Droid **C** 1,22 €
26 Battle Droid **C** 1,18 €
27 Bodyguard Droid **UC** 1,40 €
28 Bodyguard Droid **UC** 1,34 €
29 Darth Tyranus **R** 11,33 €
30 Destroyer Droid **R** 12,14 €
31 General Grievous, Jedi Hunter **VR** 26,50 €
32 General Grievous, Supreme Commander **R** 10,71 €
33 Grievous's Wheel Bike **VR** 30,14 €
34 Muun Guard **UC** 1,10 €
35 Neimodian Soldier **UC** 1,10 €
36 Neimodian Soldier **UC** 1,10 €
37 San Hill **R** 6,86 €
38 Separatist Commando **C** 1,14 €
39 Super Battle Droid **C** 1,07 €
40 Super Battle Droid **C** 1,07 €
41 Wat Tambor **R** 6,79 €

Fringe

42 Boba Fett, Young Mercenary **R** 8,14 €
43 Chagrian Mercenary Commander **UC** 1,26 €
44 Devaronian Soldier **C** 0,90 €
45 Gotal Fringer **UC** 1,14 €
46 Human Mercenary **UC** 1,44 €
47 Iktotchi Tech Specialist **UC** 1,18 €
48 Medical Droid **R** 7,79 €
49 Nautolan Soldier **C** 0,93 €
50 Sly Moore **R** 7,57 €
51 Tion Medon **VR** 20,57 €
52 Utapaun Soldier **C** 0,93 €
53 Utapaun Soldier **C** 0,93 €
54 Yuzzem **C** 0,94 €
55 Zabrak Fringer **C** 0,94 €

Imperial

56 Anakin Skywalker, Sith Apprentice **VR** 30,86 €
57 Dark Side Adept **UC** 2,03 €
58 Darth Vader **VR** 32,00 €
59 Emperor Palpatine, Sith Lord **VR** 28,14 €
60 Royal Guard **UC** 1,90 €

Universe Huge (MàJ 18-02-2007)

Republic

1 Clone Trooper **C** 1,24 €
2 Clone Trooper on BARC Speeder **R** 15,83 €
3 Elite Clone Trooper **UC** 2,80 €
4 Flash Speeder **UC** 5,67 €
5 Obi-Wan on Boga **VR** 28,83 €

Separatist

6 Battle Droid **UC** 2,04 €
7 Darth Maul on Speeder **VR** 23,75 €
8 Hailfire Droid **UC** 6,94 €
9 Nute Gunray **R** 7,83 €
10 Super Battle Droid **C** 1,06 €
11 Super Battle Droid Commander **UC** 1,96 €

Fringe

12 Abyssin Black Sun Thug **C** 0,78 €
13 Acklay **UC** 5,20 €
14 ASP-7 **UC** 1,36 €
15 B'omarr Monk **R** 8,67 €
16 Dash Rendar **R** 7,33 €
17 Dr. Evazan **VR** 16,83 €
18 Gonk Power Droid **C** 0,77 €
19 Guri **R** 7,00 €
20 Kaminoan Ascetic **C** 0,90 €
21 Lando Calrissian, Hero of Taanab **R** 8,50 €
22 Lobot **R** 9,58 €
23 Nexu **UC** 2,46 €
24 Ponda Baba **R** 7,17 €
25 Prince Xizor **VR** 18,83 €
26 Rancor **VR** 38,00 €
27 Reek **UC** 5,54 €
28 Rodian Black Sun Vigo **UC** 1,37 €
29 Shistavanen Pilot **UC** 1,38 €
30 Tusken Raider on Bantha **UC** 6,74 €
31 Vornskr **C** 0,85 €
32 X-1 Viper droid **UC** 5,28 €

Imperial

33 AT-ST **R** 20,60 €
34 Baron Fel **VR** 17,83 €
35 Dark Side Marauder **UC** 2,47 €
36 Dark Trooper Phase III **UC** 2,40 €
37 Darth Vader, Jedi Hunter **R** 20,60 €
38 Grand Admiral Thrawn **VR** 35,00 €
39 Nightsister Sith Witch **UC** 2,84 €
40 Noghri **UC** 1,98 €
41 Stormtrooper **C** 1,62 €
42 Stormtrooper Commander **UC** 2,30 €

Rebel

43 Admiral Ackbar **VR** 25,50 €
44 Bith Rebel **C** 0,87 €
45 Chewbacca, Rebel Hero **R** 10,33 €
46 Dressellian Commando **C** 0,80 €
47 Han Solo, Rebel Hero **R** 13,67 €
48 Luke Skywalker on Tauntaun **R** 15,67 €
49 Nien Numb **R** 8,00 €
50 Princess Leia, Rebel Hero **VR** 18,17 €
51 Wedge Antilles **R** 7,83 €

New Republic

52 Kyle Katarn **VR** 20,00 €
53 Luke Skywalker, Jedi Master **VR** 36,80 €
54 New Republic Commander **UC** 2,03 €
55 New Republic Trooper **C** 1,17 €
56 Young Jedi Knight **C** 0,97 €

Yuuzhan Vong

57 Nom Anor **R** 8,00 €
58 Warmaster Tsavong Lah **VR** 20,60 €
59 Yuuzhan Vong Subaltern **UC** 1,67 €
60 Yuuzhan Vong Warrior **C** 1,07 €

Champion Of The Force (MàJ 18-02-2007)

Old Republic

1 Bastila Shan **VR** 20,33 €
2 Jedi Consular **UC** 1,42 €
3 Jedi Guardian **UC** 1,52 €
4 Jedi Sentinel **UC** 1,14 €
5 Old Republic Commander **UC** 1,22 €
6 Old Republic Soldier **C** 0,83 €

Sith

7 Dark Jedi **UC** 1,43 €
8 Dark Jedi Master **UC** 1,55 €
9 Dark Side Enforcer **UC** 1,43 €
10 Darth Bane **VR** 25,40 €
11 Darth Malak **VR** 19,20 €
12 Darth Nihilus **VR** 25,80 €
13 Exar Kun **VR** 26,80 €
14 Massassi Sith Mutant **UC** 1,42 €
15 Sith Assault Droid **UC** 1,12 €
16 Sith Trooper **C** 0,82 €
17 Sith Trooper **C** 0,82 €
18 Sith Trooper Commander **UC** 1,12 €
19 Ulic Qel-Droma **VR** 18,83 €

Republic

20 Barriss Offee **R** 7,67 €
21 Clone Commander Bacara **R** 8,33 €
22 Clone Commander Cody **R** 7,50 €
23 Clone Commander Gree **R** 8,00 €
24 Depa Billaba **R** 7,50 €
25 Even Piell **R** 8,17 €
26 General Windu **R** 15,33 €
27 Jedi Padawan **UC** 1,27 €
28 Jedi Weapon Master **UC** 1,70 €
29 Kashyyyk Trooper **C** 0,84 €
30 Mas Amedda **R** 8,67 €
31 Queen Amidala **R** 9,67 €
32 Qui-Gon Jinn, Jedi Master **R** 10,67 €
33 Republic Commando - Boss **UC** 1,26 €
34 Republic Commando - Fixer **C** 0,87 €
35 Republic Commando - Scorch **C** 0,84 €
36 Republic Commando - Sev **C** 0,84 €
37 Saleaucami trooper **C** 0,84 €
38 Utapau Trooper **C** 1,04 €

Separatist

39 Crab Droid **UC** 1,92 €
40 Darth Maul, Champion of the Sith **R** 16,50 €
41 Darth Sidious, Dark Lord of the Sith **R** 11,67 €
42 Octuptarra Droid **R** 9,83 €

Rebel

43 Hoth Trooper with Atgar Cannon **R** 14,00 €
44 Luke Skywalker, Young Jedi **VR** 19,67 €
45 Yoda of Dagobah **VR** 27,60 €

Imperial

46 Coruscant Guard **C** 0,72 €
47 Dark Trooper Phase I **C** 0,92 €
48 Dark Trooper Phase II **UC** 1,24 €
49 Darth Vader, Champion of the Sith **VR** 23,00 €
50 Sandtrooper **C** 1,08 €
51 Snowtrooper with E-Web Blaster **R** 13,60 €

New Republic

52 Corran Horn **R** 9,33 €
53 Jacen Solo **VR** 17,83 €
54 Jaina Solo **VR** 20,50 €

Fringe

55 Arcona Smuggler **C** 0,68 €
56 Gundark **UC** 1,07 €
57 HK-47 **VR** 21,00 €
58 R5 Astromech Droid **C** 0,74 €
59 Ugnaught Demolitionist **C** 0,70 €
60 Varactyl Wrangler **C** 0,70 €

Bounty Hunter (MàJ 18-02-2007)

Republic

1 ISP Speeder **R** 13,60 €

Separatist

2 Commerce Guild Homing Spider Droid **UC** 4,75 €
3 Corporate Alliance Tank Droid **UC** 5,20 €
4 Droid Starfighter in Walking Mode **R** 11,50 €
5 Huge Crab Droid **UC** 5,40 €

Rebel

6 Chewbacca with C-3PO **VR** 21,00 €
7 Han Solo, Scoundrel **VR** 21,60 €
8 Luke Skywalker of Dagobah **R** 11,20 €
9 Princess Leia, Hoth Commander **R** 13,20 €
10 Rebel Captain **UC** 1,36 €
11 Rebel Heavy Trooper **UC** 1,75 €
12 Rebel Snowspeeder **UC** 7,40 €

Imperial

13 Lord Vader **VR** 25,60 €

New Republic

14 Talon Karrde **VR** 20,60 €

Fringe

15 Aqualish Assassin **C** 0,82 €
16 Ayy Vida **R** 11,40 €
17 Bib Fortuna **R** 10,33 €
18 Bith Black Sun Vigo **UC** 1,28 €
19 Boba Fett, Bounty Hunter **VR** 44,40 €
20 BoShek **R** 10,60 €
21 Bossk, Bounty Hunter **R** 10,33 €
22 Boushh **R** 11,20 €
23 Calo Nord **R** 9,67 €
24 Corellian Pirate **UC** 1,22 €
25 Dannik Jerriko **VR** 18,33 €
26 Dark Hellion Marauder on Swoop Bike **UC** 2,70 €
27 Dark Hellion Swoop Gang Member **C** 0,75 €
28 Defel Spy **C** 0,65 €
29 Dengar, Bounty Hunter **R** 9,33 €
30 Djas Puhr **R** 8,80 €
31 E522 Assassin Droid **UC** 1,72 €
32 4-LOM, Bounty Hunter **R** 10,60 €
33 Gamorrean Thug **C** 0,87 €
34 Garindan **R** 9,60 €
35 Human Blaster-for-Hire **C** 0,75 €
36 IG-88, Bounty Hunter **VR** 21,50 €
37 Jango Fett, Bounty Hunter **VR** 37,60 €
38 Klaatooinian Hunter **C** 0,70 €
39 Komari Vosa **R** 15,40 €
40 Mistryl Shadow Guard **UC** 1,32 €
41 Mustafarian Flea Rider **R** 10,17 €
42 Mustafarian Soldier **C** 0,80 €
43 Nikto Gunner on Desert Skiff **VR** 37,00 €
44 Nym **VR** 24,80 €
45 Quarren Bounty Hunter **C** 0,68 €
46 Rodian Hunt Master **UC** 1,20 €
47 Tamtel Screej [L. Calrissian] **VR** 22,20 €
48 Tusken Raider Sniper **C** 1,06 €
49 Utapaun on Dactillion **R** 12,00 €
50 Weequay Leader **UC** 1,03 €
51 Weequay Thug **C** 0,77 €
52 Young Krayt Dragon **VR** 27,00 €
53 Zuckuss **R** 12,20 €

Mandalorian

54 Basilisk War Droid **UC** 6,60 €
55 Mandalore the Indomitable **VR** 26,00 €
56 Mandalorian Blademaster **UC** 1,46 €
57 Mandalorian Commander **UC** 1,42 €
58 Mandalorian Soldier **C** 1,00 €
59 Mandalorian Supercommando **UC** 1,50 €
60 Mandalorian Warrior **C** 1,06 €

Alliance and Empire (MàJ 05-08-2007)

Republic

1 Quinlan Vos, Infiltrator **VR** 21,63 €

Separatist

2 Aurra Sing, Jedi Hunter **VR** 23,88 €

Rebel

3 Biggs Darklighter **VR** 14,63 €
4 Chewbacca, Enraged Wookiee **R** 7,88 €
5 C-3PO and R2-D2 **R** 8,10 €
6 Elite Hoth Trooper **C** 0,84 €
7 Han Solo, Rogue **R** 7,48 €
8 Han Solo in Stormtrooper Armor **R** 7,10 €
9 Han Solo on Tauntaun **VR** 27,25 €
10 Ithorian Commander **UC** 0,94 €
11 Luke Skywalker, Champion of the Force **VR** 26,25 €
12 Luke Skywalker, Hero of Yavin **R** 9,85 €
13 Luke's Landspeeder **VR** 24,38 €
14 Mon Calamari Tech Specialist **C** 0,65 €
15 Obi-Wan Kenobi, Jedi Spirit **VR** 32,62 €
16 Princess Leia **R** 7,84 €
17 Rebel Commando **C** 0,82 €
18 Rebel Commando Strike Leader **UC** 1,12 €
19 Rebel Leader **UC** 1,04 €
20 Rebel Pilot **C** 0,75 €
21 Rebel Trooper **UC** 1,04 €
22 Twi'lek Rebel Agent **UC** 1,02 €
23 Wookiee Freedom Fighter **C** 0,75 €

Imperial

24 Admiral Piett **R** 6,60 €
25 Darth Vader, Imperial Commander **VR** 31,50 €
26 Death Star Gunner **UC** 1,40 €
27 Death Star Trooper **C** 0,93 €
28 Heavy Stormtrooper **UC** 2,06 €
29 Imperial Governor Tarkin **R** 7,10 €
30 Imperial Officer **UC** 0,93 €
31 Scout Trooper **UC** 1,82 €
32 Snowtrooper **C** 1,28 €
33 Storm Commando **R** 10,00 €
34 Stormtrooper **C** 1,08 €
35 Stormtrooper Officer **UC** 1,40 €
36 Stormtrooper on Repulsor Sled **VR** 26,25 €

New Republic

37 Mara Jade, Jedi **R** 8,55 €

Fringe

38 Boba Fett, Enforcer **VR** 28,75 €
39 Chadra-Fan Pickpocket **UC** 0,96 €
40 Duros Explorer **C** 0,61 €
41 Ephant Mon **VR** 17,63 €
42 Ewok Hang Glider **R** 10,30 €
43 Ewok Warrior **C** 0,84 €
44 Gamorrean Guard **C** 0,61 €
45 Human Force Adept **C** 0,65 €
46 Jabba, Crime Lord **VR** 25,50 €
47 Jawa on Ronto **VR** 22,75 €
48 Jawa Trader **UC** 1,78 €
49 Lando Calrissian, Dashing Sc. **R** 7,04 €
50 Nikto Soldier **C** 0,63 €
51 Rampaging Wampa **VR** 24,38 €
52 Rodian Scoundrel **UC** 0,94 €
53 Snivvian Fringer **C** 0,61 €
54 Talz Spy **UC** 0,94 €
55 Trandoshan Mercenary **UC** 1,08 €
56 Tusken Raider **C** 0,65 €
57 Wicket **R** 7,10 €

Yuuzhan Vong

58 Advance Agent, Officer **UC** 1,16 €
59 Advance Scout **C** 0,71 €
60 Yomin Carr **R** 8,35 €

Cette côte est celle présentée dans le forum http://minis.aceboard.fr et a été établie de façon indépendante grâce à la collaboration des membres du forum. Elle n'a aucun caractère officiel.

Elle a été reproduite dans ce magazine avec l'autorisation des administrateurs du dit forum. Tout forumeur inscrit sur le forum http://minis.aceboard.fr a le droit d'utiliser cette liste de côtes de manière gratuite et illimitée dans le stricte cadre d'échange ou de transaction, à titre gratuit ou onéreux, dans le cadre du forum et/ou les sites affiliés. Tout autre utilisation et/ou reproduction totale ou partielle devront être soumis à demande d'autorisation préalable à The Phantom Menace ou à un autre Administrateur du forum.

La côte ici présentée résulte des valeurs de prix moyens constatés au 18/02/2007 sur 7 e-boutiques :

- Apetitsprix,
- Bazar du bizarre,
- e-Ludik,
- Magic Corporation,
- Parkage,
- Starplayer,
- Vampirecorp.

Les prix proposés par ces e-boutiques sont accessibles par le net.

Cette liste sera complétée dans le prochain numéro avec les côtes des vaisseaux de la série Starship Battles.





Deck List STAR WARS Miniatures

Nom :

Prénom :

DCI :

Faction :

Nombre de Figurines :

Nombre de Points :

NB : Indiquez le nombre de figurines jouées entre les crochets [ ]

Rebel Storm

#	Figurine	Faction
1 [ ]	Bothan Spy	Rebel
2 [ ]	C-3P0	
3 [ ]	Chewbacca	
4 [ ]	Commando on Speeder Bike	
5 [ ]	Elite Hoth Trooper	
6 [ ]	Elite Rebel Trooper	
7 [ ]	Han Solo	
8 [ ]	Hoth Trooper	
9 [ ]	Luke Skywalker, Jedi Knight	
10 [ ]	Luke Skywalker, Rebel	
11 [ ]	Obi-Wan Kenobi	
12 [ ]	Princess Leia, Captive	
13 [ ]	Princess Leia, Senator	
14 [ ]	R2-D2	
15 [ ]	Rebel Commando	
16 [ ]	Rebel Officer	
17 [ ]	Rebel Pilot	
18 [ ]	Rebel Trooper	
19 [ ]	Rebel Trooper	
20 [ ]	Wookiee Soldier	
21 [ ]	Darth Vader, Dark Jedi	Empire
22 [ ]	Darth Vader, Sith Lord	
23 [ ]	Elite Snowtrooper	
24 [ ]	Elite Stormtrooper	
25 [ ]	Emperor Palpatine	
26 [ ]	General Veers	
27 [ ]	Grand Moff Tarkin	
28 [ ]	Heavy Stormtrooper	
29 [ ]	Imperial Officer	
30 [ ]	Mara Jade, Emperor's Hand	
31 [ ]	Probe Droid	
32 [ ]	Royal Guard	
33 [ ]	Scout Trooper	
34 [ ]	Scout Trooper on Speeder Bike	
35 [ ]	Snowtrooper	
36 [ ]	Stormtrooper	
37 [ ]	Stormtrooper	
38 [ ]	Stormtrooper	
39 [ ]	Stormtrooper Officer	
40 [ ]	Sandtrooper on Dewback	
41 [ ]	Bespin Guard	Fringe
42 [ ]	Boba Fett	
43 [ ]	Dengar	
44 [ ]	Duros Mercenary	
45 [ ]	Ewok	
46 [ ]	4-LOM	
47 [ ]	Gamorrean Guard	
48 [ ]	IG-88	
49 [ ]	Ithorian Scout	
50 [ ]	Jabba the Hutt	
51 [ ]	Jawa	
52 [ ]	Lando Calrissian	
53 [ ]	Mon Calamari Mercenary	
54 [ ]	Quarren Assassin	
55 [ ]	Greedo	
56 [ ]	Bossk	
57 [ ]	Tusken Raider	
58 [ ]	Twi'lek Bodyguard	
59 [ ]	Twi'lek Scoundrel	
60 [ ]	Wampa	

Clone Strike

#	Figurine	Faction
1 [ ]	Aayla Secura	Republic
2 [ ]	Aerial Clone Trooper Captain	
3 [ ]	Anakin Skywalker	
4 [ ]	ARC Trooper	
5 [ ]	Captain Typho	
6 [ ]	Clone Trooper	
7 [ ]	Clone Trooper	
8 [ ]	Clone Trooper Commander	
9 [ ]	Clone Trooper Grenadier	
10 [ ]	Clone Trooper Sergeant	
11 [ ]	Agen Kolar	
12 [ ]	General Kenobi	
13 [ ]	Gungan Cavalry on Kaadu	
14 [ ]	Gungan Infantry	
15 [ ]	Jedi Guardian	
16 [ ]	Ki-Adi-Mundi	
17 [ ]	Kit Fisto	
18 [ ]	Luminara Unduli	
19 [ ]	Mace Windu	
20 [ ]	Naboo Soldier	
21 [ ]	Padmé Amidala	
22 [ ]	Plo Koon	
23 [ ]	Qui-Gon Jinn	
24 [ ]	Quinlan Vos	
25 [ ]	Saesee Tiin	
26 [ ]	Yoda	
27 [ ]	Asajj Ventress	Separatist
28 [ ]	Battle Droid	
29 [ ]	Battle Droid	
30 [ ]	Battle Droid	
31 [ ]	Battle Droid Officer	
32 [ ]	Battle Droid on STAP	
33 [ ]	Count Dooku	
34 [ ]	Dark Side Acolyte	
35 [ ]	Darth Maul	
36 [ ]	Darth Sidious	
37 [ ]	Destroyer Droid	
38 [ ]	Durge	
39 [ ]	Dwarf Spider Droid	
40 [ ]	General Grievous	
41 [ ]	Geonosian Drone	
42 [ ]	Geonosian Overseer	
43 [ ]	Geonosian Picador on Orray	
44 [ ]	Geonosian Soldier	
45 [ ]	Jango Fett	
46 [ ]	Security Battle Droid	
47 [ ]	Super Battle Droid	
48 [ ]	Super Battle Droid	
49 [ ]	Aqualish Spy	Fringe
50 [ ]	Aurra Sing	
51 [ ]	Devaronian Bounty Hunter	
52 [ ]	Gran Raider	
53 [ ]	Ishi Tib Scout	
54 [ ]	Klatooinian Enforcer	
55 [ ]	Nikto Soldier	
56 [ ]	Quarren Raider	
57 [ ]	Rodian Mercenary	
58 [ ]	Weequay Mercenary	
59 [ ]	Wookiee Commando	
60 [ ]	Zam Wesell	

NB : Indiquez le nombre de figurines jouées entre les crochets [ ]

Revenge of the Sith

#	Figurine	Faction
1 [ ]	Agen Kolar, Jedi Master	Republic
2 [ ]	Alderaan Trooper	
3 [ ]	Anakin Skywalker, Jedi Knight	
4 [ ]	AT-RT	
5 [ ]	Bail Organa	
6 [ ]	Captain Antilles	
7 [ ]	Chewbacca of Kashyyyk	
8 [ ]	Clone Trooper	
9 [ ]	Clone Trooper	
10 [ ]	Clone Trooper Commander	
11 [ ]	Clone Trooper Gunner	
12 [ ]	Jedi Knight	
13 [ ]	Mace Windu, Jedi Master	
14 [ ]	Mon Mothma	
15 [ ]	Obi-Wan Kenobi, Jedi Master	
16 [ ]	Polis Massa Medic	
17 [ ]	R2-D2, Astromech Droid	
18 [ ]	Senate Guard	
19 [ ]	Shaak Ti	
20 [ ]	Stass Allie	
21 [ ]	Tarfful	
22 [ ]	Wookiee Berserker	
23 [ ]	Wookiee Scout	
24 [ ]	Yoda, Jedi Master	
25 [ ]	Battle Droid	Separatist
26 [ ]	Battle Droid	
27 [ ]	Bodyguard Droid	
28 [ ]	Bodyguard Droid	
29 [ ]	Darth Tyranus	
30 [ ]	Destroyer Droid	
31 [ ]	General Grievous, Jedi Hunter	
32 [ ]	General Grievous, Supreme Commander	
33 [ ]	Grievous's Wheel Bike	
34 [ ]	Muun Guard	
35 [ ]	Neimoidian Soldier	
36 [ ]	Neimoidian Soldier	
37 [ ]	San Hill	
38 [ ]	Separatist Commando	
39 [ ]	Super Battle Droid	
40 [ ]	Super Battle Droid	
41 [ ]	Wat Tambor	
42 [ ]	Boba Fett, Young Mercenary	Fringe
43 [ ]	Chagrian Mercenary Commander	
44 [ ]	Devaronian Soldier	
45 [ ]	Gotal Fringer	
46 [ ]	Human Mercenary	
47 [ ]	Iktotchi Tech Specialist	
48 [ ]	Medical Droid	
49 [ ]	Nautolan Soldier	
50 [ ]	Sly Moore	
51 [ ]	Tion Medon	
52 [ ]	Utapaun Soldier	
53 [ ]	Utapaun Soldier	
54 [ ]	Yuzzem	
55 [ ]	Zabrak Fringer	
56 [ ]	Anakin Skywalker, Sith Apprentice	
57 [ ]	Dark Side Adept	
58 [ ]	Darth Vader	
59 [ ]	Emperor Palpatine, Sith Lord	
60 [ ]	Royal Guard	

Universe

#	Figurine	Faction
1 [ ]	Clone Trooper	Republic
2 [ ]	Clone Trooper on BARC Speeder	
3 [ ]	Elite Clone Trooper	
4 [ ]	Flash Speeder	
5 [ ]	Obi-Wan on Boga	
6 [ ]	Battle Droid	Separatist
7 [ ]	Darth Maul on Speeder	
8 [ ]	Hailfire Droid	
9 [ ]	Nute Gunray	
10 [ ]	Super Battle Droid	
11 [ ]	Super Battle Droid Commander	
12 [ ]	Abyssin Black Sun Thug	Fringe
13 [ ]	Acklay	
14 [ ]	ASP-7	
15 [ ]	B'omarr Monk	
16 [ ]	Dash Rendar	
17 [ ]	Dr. Evazan	
18 [ ]	Gonk Power Droid	
19 [ ]	Guri	
20 [ ]	Kaminoan Ascetic	
21 [ ]	Lando Calrissian, Hero of Taanab	
22 [ ]	Lobot	
23 [ ]	Nexu	
24 [ ]	Ponda Baba	
25 [ ]	Prince Xizor	
26 [ ]	Rancor	
27 [ ]	Reek	
28 [ ]	Rodian Black Sun Vigo	
29 [ ]	Shistavanen Pilot	
30 [ ]	Tusken Raider on Bantha	
31 [ ]	Vornskr	
32 [ ]	X-1 Viper Droid	
33 [ ]	AT-ST	Empire
34 [ ]	Baron Fel	
35 [ ]	Dark Side Marauder	
36 [ ]	Dark Trooper Phase III	
37 [ ]	Darth Vader, Jedi Hunter	
38 [ ]	Grand Admiral Thrawn	
39 [ ]	Nightsister Sith Witch	
40 [ ]	Noghri	
41 [ ]	Stormtrooper	
42 [ ]	Stormtrooper Commander	
43 [ ]	Admiral Ackbar	Rebel
44 [ ]	Bith Rebel	
45 [ ]	Chewbacca, Rebel Hero	
46 [ ]	Dressellian Commando	
47 [ ]	Han Solo, Rebel Hero	
48 [ ]	Luke Skywalker on Tauntaun	
49 [ ]	Nien Nunb	
50 [ ]	Princess Leia, Rebel Hero	
51 [ ]	Wedge Antilles	
52 [ ]	Kyle Katarn	New Rep.
53 [ ]	Luke Skywalker, Jedi Master	
54 [ ]	New Republic Commander	
55 [ ]	New Republic Trooper	
56 [ ]	Young Jedi Knight	
57 [ ]	Nom Anor	Vong
58 [ ]	Warmaster Tsavong Lah	
59 [ ]	Yuuzhan Vong Subaltern	
60 [ ]	Yuuzhan Vong Warrior	

Deck List STAR WARS Miniatures

Nom :

Prénom :

DCI :

Faction :

Nombre de Figurines :

Nombre de Points :



NB : Indiquez le nombre de figurines jouées entre les crochets [ ]

Champions of the Force

#	Figurine	Faction
1 [ ]	Bastila Shan	Old Republic
2 [ ]	Jedi Consular	
3 [ ]	Jedi Guardian	
4 [ ]	Jedi Sentinel	
5 [ ]	Old Republic Commander	
6 [ ]	Old Republic Soldier	
7 [ ]	Dark Jedi	Sith
8 [ ]	Dark Jedi Master	
9 [ ]	Dark Jedi Enforcer	
10 [ ]	Darth Bane	
11 [ ]	Darth Malak	
12 [ ]	Darth Nihilus	
13 [ ]	Exar Kun	
14 [ ]	Massassi Sith Mutant	
15 [ ]	Sith Assault Droid	
16 [ ]	Sith Trooper (1)	
17 [ ]	Sith Trooper (2)	
18 [ ]	Sith Trooper Commander	
19 [ ]	Uliq Qel-Droma	
20 [ ]	Barriss Offee	Republic
21 [ ]	Clone Commander Bacara	
22 [ ]	Clone Commander Cody	
23 [ ]	Clone Commander Gree	
24 [ ]	Depa Billaba	
25 [ ]	Even Piell	
26 [ ]	General Windu	
27 [ ]	Jedi Padawan	
28 [ ]	Jedi Weapon Master	
29 [ ]	Kashyyyk Trooper	
30 [ ]	Mas Amedda	
31 [ ]	Queen Amidala	
32 [ ]	Qui-Gon Jinn, Jedi Master	
33 [ ]	Republic Commando - Boss	
34 [ ]	Republic Commando - Fixer	
35 [ ]	Republic Commando - Scorch	
36 [ ]	Republic Commando - Sev	
37 [ ]	Saleucami Trooper	
38 [ ]	Utapau Trooper	
39 [ ]	Crab Droid	Sep.
40 [ ]	Darth Maul, Champion of the Sith	
41 [ ]	Darth Sidious, Dark Lord of the Sith	
42 [ ]	Octuptarra Droid	
43 [ ]	Hoth Trooper w/Atgar	Rebel
44 [ ]	Luke Skywalker, Young Jedi	
45 [ ]	Yoda of Dagobah	
46 [ ]	Coruscant Guard	Empire
47 [ ]	Dark Trooper, Phase I	
48 [ ]	Dark Trooper, Phase II	
49 [ ]	Darth Vader, Champion of the Sith	
50 [ ]	Sandtrooper	
51 [ ]	Snowtrooper w/E-Web Blaster	
52 [ ]	Corran Horn	NR
53 [ ]	Jacen Solo	
54 [ ]	Jaina Solo	
55 [ ]	Arcona Smuggler	Fringe
56 [ ]	Gundark	
57 [ ]	HK-47	
58 [ ]	R5 Astromech Droid	
59 [ ]	Ugnaught Demolitionist	
60 [ ]	Veractyl Wrangler	

Bounty Hunter

#	Figurine	Faction
1 [ ]	ISP Speeder	R
2 [ ]	Commerce Guild Homing Spider Droid	Sep.
3 [ ]	Corporate Alliance Tank Droid	
4 [ ]	Droid Starfighter in Walking Mode	
5 [ ]	Huge Crab Droid	
6 [ ]	Chewbacca with C-3P0	Rebel
7 [ ]	Han Solo, Scoundrel	
8 [ ]	Luke Skywalker of Dagobah	
9 [ ]	Princess Leia, Hoth Commander	
10 [ ]	Rebel Captain	
11 [ ]	Rebel Heavy Trooper	
12 [ ]	Rebel Snowspeeder	
13 [ ]	Lord Vader	E
14 [ ]	Talon Karrde	NR
15 [ ]	Aqualish Assassin	Fringe
16 [ ]	Ayy Vida	
17 [ ]	Bib Fortuna	
18 [ ]	Bith Black Sun Vigo	
19 [ ]	Boba Fett, Bounty Hunter	
20 [ ]	BoShek	
21 [ ]	Bossk, Bounty Hunter	
22 [ ]	Boushh	
23 [ ]	Calo Nord	
24 [ ]	Corellian Pirate	
25 [ ]	Dannik Jerriko	
26 [ ]	Dark Hellion Marauder on Swoop Bike	
27 [ ]	Dark Hellion Swoop Gang Member	
28 [ ]	Defel Spy	
29 [ ]	Dengar, Bounty Hunter	
30 [ ]	Djas Puhr	
31 [ ]	E522 Assassin Droid	
32 [ ]	4-LOM, Bounty Hunter	
33 [ ]	Gamorrean Thug	
34 [ ]	Garindan	
35 [ ]	Human Blaster-for-Hire	
36 [ ]	IG-88, Bounty Hunter	
37 [ ]	Jango Fett, Bounty Hunter	
38 [ ]	Klatooinian Hunter	
39 [ ]	Komari Vosa	
40 [ ]	Mistryl Shadow Guard	
41 [ ]	Mustafarian Flea Rider	
42 [ ]	Mustafarian Soldier	
43 [ ]	Nikto Gunner on Desert Skiff	
44 [ ]	Nym	
45 [ ]	Quarren Bounty Hunter	
46 [ ]	Rodian Hunt Master	
47 [ ]	Tamtel Skreej (Lando Calrissian)	
48 [ ]	Tusken Raider Sniper	
49 [ ]	Utapaun on Dactillion	
50 [ ]	Weequay Leader	
51 [ ]	Weequay Thug	
52 [ ]	Young Krayt Dragon	
53 [ ]	Zuckuss	
54 [ ]	Basilisk War Droid	Mandalorian
55 [ ]	Mandalore the Indomitable	
56 [ ]	Mandalorian Blademaster	
57 [ ]	Mandalorian Commander	
58 [ ]	Mandalorian Soldier	
59 [ ]	Mandalorian Supercommando	
60 [ ]	Mandalorian Warrior	

NB : Indiquez le nombre de figurines jouées entre les crochets [ ]

Alliance & Empire

#	Figurine	Faction
1 [ ]	Quinlan Vos, Infiltrator	R
2 [ ]	Aurra Sing, Jedi Hunter	S
3 [ ]	Biggs Darklighter	Rebel
4 [ ]	Chewbacca, Enraged Wookiee	
5 [ ]	C-3P0 and R2-D2	
6 [ ]	Elite Hoth Trooper	
7 [ ]	Han Solo, Rogue	
8 [ ]	Han Solo in Stormtrooper Armor	
9 [ ]	Han Solo on Tauntaun	
10 [ ]	Ithorian Commander	
11 [ ]	Luke Skywalker, Champion of the Force	
12 [ ]	Luke Skywalker, Hero of Yavin	
13 [ ]	Luke's Landspeeder	
14 [ ]	Mon Calamari Tech Specialist	
15 [ ]	Obi-Wan Kenobi, Jedi Spirit	
16 [ ]	Princess Leia	
17 [ ]	Rebel Commando	
18 [ ]	Rebel Commando Strike Leader	
19 [ ]	Rebel Leader	
20 [ ]	Rebel Pilot	
21 [ ]	Rebel Trooper	
22 [ ]	Twi'lek Rebel Agent	
23 [ ]	Wookiee Freedom Fighter	
24 [ ]	Admiral Piett	Empire
25 [ ]	Darth Vader, Imperial Commander	
26 [ ]	Death Star Gunner	
27 [ ]	Death Star Trooper	
28 [ ]	Heavy Stormtrooper	
29 [ ]	Imperial Governor Tarkin	
30 [ ]	Imperial Officer	
31 [ ]	Scout Trooper	
32 [ ]	Snowtrooper	
33 [ ]	Storm Commando	
34 [ ]	Stormtrooper	
35 [ ]	Stormtrooper Officer	
36 [ ]	Stormtrooper on Repulsor Sled	
37 [ ]	Mara Jade, Jedi	NR
38 [ ]	Boba Fett, Enforcer	Fringe
39 [ ]	Chadra-Fan Pickpocket	
40 [ ]	Duros Explorer	
41 [ ]	Ephant Mon	
42 [ ]	Ewok Hang Glider	
43 [ ]	Ewok Warrior	
44 [ ]	Gamorrean Guard	
45 [ ]	Human Force Adept	
46 [ ]	Jabba, Crime Lord	
47 [ ]	Jawa on Ronto	
48 [ ]	Jawa Trader	
49 [ ]	Lando Calrissian, Dashing Scoundrel	
50 [ ]	Nikto Soldier	
51 [ ]	Rampaging Wampa	
52 [ ]	Rodian Scoundrel	
53 [ ]	Sniwian Fringer	
54 [ ]	Talz Spy	
55 [ ]	Trandoshan Mercenary	
56 [ ]	Tusken Raider	
57 [ ]	Wicket	
58 [ ]	Advance Agent, Officer	Vong
59 [ ]	Advance Scout	
60 [ ]	Yomin Carr	

Unleashed the Force

#	Figurine	Faction
1 [ ]		R
2 [ ]		S
3 [ ]		Rebel
4 [ ]		
5 [ ]		
6 [ ]		
7 [ ]		
8 [ ]		
9 [ ]		
10 [ ]		
11 [ ]		
12 [ ]		
13 [ ]		
14 [ ]		
15 [ ]		
16 [ ]		
17 [ ]		
18 [ ]		
19 [ ]		
20 [ ]		
21 [ ]		
22 [ ]		
23 [ ]		
24 [ ]		Empire
25 [ ]		
26 [ ]		
27 [ ]		
28 [ ]		
29 [ ]		
30 [ ]		
31 [ ]		
32 [ ]		
33 [ ]		
34 [ ]		
35 [ ]		
36 [ ]		
37 [ ]		NR
38 [ ]		Fringe
39 [ ]		
40 [ ]		
41 [ ]		
42 [ ]		
43 [ ]		
44 [ ]		
45 [ ]		
46 [ ]		
47 [ ]		
48 [ ]		
49 [ ]		
50 [ ]		
51 [ ]		
52 [ ]		
53 [ ]		
54 [ ]		
55 [ ]		
56 [ ]		
57 [ ]		
58 [ ]		Vong
59 [ ]		
60 [ ]		

Deck List fournie par Denis Havart

LE CÔTÉ MAC

LES PC ET LES MAC SONT SIMILAIRES SUR PRESQUE TOUS LES ASPECTS, Y COMPRIS LA RECHERCHE D'UN PLUS GRAND POUVOIR.

LES MAC NE PENSENT QU'A EUX-MEMES, ILS NE SE FIENT QU'A LEUR PASSION POUR LA FORCE. ILS SONT EGOISTES.

ET CE N'EST PAS CE QUE FONT LES PC ?

NON... ILS SONT DESINTERESSES. ILS S'INQUIETENT D'ÊTRE PLUS COMPATIBLES.

CONNAIS-TU L'HISTOIRE DE DARTH JOBS, « L'APPLENIEN » ?

NON...

JE ME DOUTAIS... UN PC NE TE LA RACONTERAIT JAMAIS.

C'EST UNE VIELLE LEGENDE MAC : DARTH JOBS ETAIT UN LORD MAC, TELLEMENT PUISSANT ET TELLEMENT SAGE, QU'IL POUVAIT UTILISER LE CHAMP DE DISTORTION DE LA REALITE POUR INFLUER SUR LES MAC, ET CREER DE LA VIE....

SA CONNAISSANCE DU COTE MAC ETAIT TELLE QU'IL AVAIT REUSSI A RESUCITER ET SAUVER SA COMPAGNIE AVANT QUE CELLE-CI FASSE FAILLITE.

IL POUVAIT SAUVER UNE COMPAGNIE DE LA MORT ??

LE COTE MAC DE LA TECHNOLOGIE EST UN CHEMIN QUI PEUT APPORTER DES FACULTES ET DES HABILETES QUE LA PLUPART DES INFORMATICIENS N'HESITENT PAS A QUALIFIER DE « ANTINATURELLES ».

EST-IL POSSIBLE D'APPREHENDER CE POUVOIR ??

ÇA L'EST.

MAIS PAS AVEC UN PC.